



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



ISSF

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO

Reglamento Técnico Especial para

Blanco Móvil 50 y 10 metros



Edición de la ISSF 2009 (Primera impresión, 11/2008)

En vigor para todas las Competiciones Nacionales de la RFEDETO a partir del 21/04/2009



CAPÍTULOS

10.1.0	GENERALIDADES.....	413
10.2.0	SEGURIDAD.....	413
10.3.0	NORMAS PARA CAMPOS DE TIRO Y BLANCOS.....	413
10.4.0	NORMAS GENERALES PARA CARABINAS A 50 m Y 10m.....	413
10.5.0	OFICIALES DE COMPETICIÓN.....	415
10.6.0	DESARROLLO DE LAS PRUEBAS DE TIRO Y NORMAS DE COMPETICIÓN.....	417
10.7.0	INTERRUPCIONES.....	422
10.8.0	AVERÍA DEL SISTEMA ELECTRÓNICO DE PUNTUACIÓN DE BLANCOS A 10 m.....	423
10.9.0	DESEMPATES.....	424
10.10.0	TABLA DE ESPECIFICACIONES PARA CARABINA BLANCO MÓVIL.....	426
10.11.0	DIBUJOS.....	427
10.12.0	NORMAS PROVISIONALES PARA MEDAL MATCH.....	428
10.13.0	ÍNDICE NORMAS PARA BLANCO MOVIL.....	429

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



10.1.0 GENERALIDADES

- 10.1.1** Estas Normas forman parte del Reglamento Técnico General de la ISSF, y se aplican a todas las modalidades de Blanco Móvil a 50 metros y 10 metros.
- 10.1.2** Todos los participantes, jefes de equipo y oficiales deben estar familiarizados con los Reglamentos de la ISSF y deben asegurarse de que se cumplan. El cumplimiento de las reglas es responsabilidad de cada tirador.
- 10.1.3** Cuando una norma se refiere a un tirador diestro, la misma norma al revés se referirá a un tirador zurdo.
- 10.1.4** A menos que una norma sea especialmente aplicable a una prueba específica, esta debe ser aplicada uniformemente tanto a pruebas de seniors como de damas.

10.2.0 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA

Ver Reglamento Técnico General – Sección 6.

10.3.0 NORMAS PARA CAMPOS DE TIRO Y BLANCO

Las normas para Campos de Tiro y Blancos se pueden encontrar en el Reglamento Técnico – Sección 6.

10.4.0 NORMAS GENERALES PARA CARABINAS A 50 m Y 10

Ver: TABLA DE ESPECIFICACIONES PARA CARABINA BLANCO MÓVIL

- 10.4.1** Se permite cualquier carabina que cumpla las siguientes normas:
- 10.4.1.1** El peso de la carabina junto con su visor no debe exceder de 5,5 kg.
- 10.4.1.2** Se autoriza el uso de culata regulable. Su curvatura (positiva o negativa) no debe exceder de 20 mm. de profundidad o altura. La longitud de la culata no debe exceder de 150 mm. La medición de la profundidad o altura de la culata se hará en ángulo recto desde la línea central del cañón de la carabina (ver Tabla). El punto más inferior de la culata, en su posición más baja, no puede estar a más de 200 mm. por debajo de la línea central del cañón de la carabina (ver Tabla).
- 10.4.1.3** **Visores**
- La altura de la línea central del telescopio sobre la línea central del cañón, no debe ser mayor de 75 mm.
- 10.4.1.3.1** **Carabina 50 m**
- Está permitido cualquier tipo de visor.
- 10.4.1.3.2** **Carabina 10 m**
- Se autoriza cualquier tipo de visor, pero los visores ópticos no deben sobrepasar 300 mm. en longitud y una ampliación no variable de cuatro (4-x) aumentos (tolerancia = + 0.4 x). El control de los aumentos se llevará a cabo mediante instrumentos mecánicos u ópticos autorizados por la ISSF.



- 10.4.1.4** Excepto cuando se averían las miras, por causa de un fallo mecánico u óptico, no se puede cambiar un visor entre carreras lentas y carreras rápidas. Se permiten los ajustes de visor durante la prueba, siempre que no retrasen el tiro.
- 10.4.1.5** Solamente están permitidos los contrapesos del cañón dentro de un radio de 60 mm. desde el centro del cañón y no deben ser añadidos ni quitados después del control de equipo. Deben llevar el sello de Control de Equipos.
- 10.4.1.6** Debe usarse la misma carabina, incluyendo el visor, contrapesos y mecanismo de disparo, para las carreras lentas y rápidas de una prueba.
- 10.4.2 Normas Específicas para Carabinas a 50 m**
- 10.4.2.1** El **peso del disparador** no debe ser menor de **500 gramos**.
El peso del disparador debe medirse sosteniendo el cañón hacia arriba verticalmente.
- 10.4.2.2** La longitud del conjunto, medido desde la parte posterior del cerrojo cerrado y en posición descargado, hasta el final del conjunto, incluyendo cualquier prolongación (tanto si forma parte del cañón como si no), no debe exceder de 1000mm.
- 10.4.2.3 Munición**
Sólo se permite munición de calibre 5.6 mm. (.22" L.R.).
- 10.4.3 Normas Específicas para Carabinas a 10 m**
- 10.4.3.1** El peso del disparador es libre. No se autoriza el uso de un disparador de doble acción.
- 10.4.3.2** La longitud del conjunto medido desde la parte posterior del mecanismo hasta el final del conjunto, incluyendo cualquier prolongación (tanto si forma parte del cañón como si no), no debe exceder de 1000 mm.
- 10.4.3.3 Munición**
Está permitido el uso de todo tipo de proyectil de cualquier forma, hecho de plomo u otro material blando, con un calibre máximo de 4,5 mm. (.177").
- 10.4.4 Vestimenta**
- 10.4.4.1 Cinta de Marcado**
- 10.4.4.1.1** La cinta oficial de marcado de la ISSF debe ser usada para permitir a los Jefes de Galería o miembros del Jurado ver la posición de la culata del rifle. La ISSF debe tener disponible la cinta de marcado:
- 10.4.4.1.2** 250 mm. de larga, 30 mm. de ancho de color amarillo con un borde negro.
- 10.4.4.1.3** ésta debe estar permanentemente fija en el lado derecho de la prenda exterior.
- 10.4.4.1.4** El posicionamiento correcto de la cinta de marcado debe ser chequeado como sigue:
- 10.4.4.1.5** cualquier bolsillo de la prenda exterior debe estar vacío;
- 10.4.4.1.6** el brazo del gatillo, pegado al cuerpo, debe entonces ser doblado hacia arriba hasta la posición de ángulo totalmente cerrado sin ascenso de los hombros;



- 10.4.4.1.7** la cinta de marcado debe ser fijada de forma permanente, horizontalmente bajo el extremo del codo (ver Dibujo).
- 10.4.4.1.8** La cinta de marcado debe ser chequeada por la Sección de Control de Equipos antes de la competición y ser marcada con un sello o pegatina. También debe ser registrado en la Tarjeta de Control de Equipo.

10.5.0 OFICIALES DE COMPETICIÓN

10.5.1 Deberes y Funciones del Jefe de Galería

- 10.5.1.1** Debe nombrarse un Jefe de Galería para cada galería. El Jefe de Galería:
- 10.5.1.2** está a cargo de todos los Árbitros de Galería y del personal de campo y es el responsable del correcto desarrollo de cada competición de tiro, y donde los ejercicios de control estén centralizados, será responsable de las órdenes de campo;
- 10.5.1.3** es responsable de asegurar la cooperación de todo el personal de galería con el Jurado;
- 10.5.1.4** 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 experto del servicio de reparaciones debe estar a disposición del Jefe de Galería en todo momento. Para los casos que superen al servicio de reparaciones, deben tomarse medidas adicionales;
- 10.5.1.5** es responsable de la eficiente y rápida clasificación de todos los blancos en cooperación con el Jefe de Clasificación;
- 10.5.1.6** si es necesario, es partícipe en el sorteo para la asignación de los puestos de tiro.

10.5.1.7 Deberes y Funciones del Asistente del Jefe de Galería

Si la competición está siendo realizada en varias galerías, debe nombrarse un asistente del Jefe de Galería. Será el encargado de sustituir al Jefe de Galería durante su ausencia.

10.5.2 Deberes y Funciones del Árbitro de Galería

- 10.5.2.1** Los Árbitros de Galería son responsabilidad del Jefe de Galería, para la dirección ordenada de una galería en concreto. Debiendo cooperar estrechamente con los miembros del Jurado. El Árbitro de Galería está encargado de:
- 10.5.2.2** llamar a los tiradores a sus puestos de tiro y anunciar los resultados preliminares de las series;
- 10.5.2.3** comprobar los nombres y los números de dorsal para asegurarse que corresponden con la lista de competición, registro de la galería y tablón de resultados. Si es posible, esto debería realizarse antes del comienzo del tiempo de preparación;
- 10.5.2.4** asegurarse de que las carabinas y visores de los tiradores han sido examinados y aprobados por la sección de control de equipo y que no se han realizado cambios en carabinas, visores o pesos desde el examen;
- 10.5.2.5** da los comandos necesarios de competición;



- 10.5.2.6** vigilar continuamente las posiciones de preparado y de tiro;
- 10.5.2.7** es el responsable del trabajo coordinado entre el Secretario de Puesto y los demás Árbitros de Galería;
- 10.5.2.8** vigila todo lo que se refiere a blancos;
- 10.5.2.9** recibe las reclamaciones y las transmite al Jefe de Galería o a un miembro del Jurado;
- 10.5.2.10** anotar todos los incidentes, penalizaciones, interrupciones, disparos de ensayo adicionales, repeticiones. etc., en la hoja del Secretario de Puesto.
- 10.5.3** **Deberes y Funciones del Secretario de Puesto – Blancos de Papel**
- 10.5.3.1** Verificar que las anotaciones en la lista de asignación de campos y las hojas de resultados concuerdan con el nombre del tirador, el número de dorsal, el número de puesto y la nación.
- 10.5.3.2** Anotar la puntuación obtenida, comparándola con la del monitor de TV, si se utiliza. Las anotaciones en la hoja de resultados se han de hacer de forma que la Oficina de Clasificación pueda identificar las carreras de derecha e izquierda.
- 10.5.4** **Deberes y Funciones del Árbitro de Puesto**
- 10.5.4.1** El Árbitro de Puesto debe colocarse de forma que pueda observar si el tirador está preparado y oír la voz de PREPARADO. Tiene que poder ver la indicación de situación de cada impacto, ver el final de la localización del mismo y, al mismo tiempo, observar la señal para poner en marcha el blanco.
- 10.5.4.2** El Árbitro de Puesto pulsa el botón de arranque, de parada y el interruptor para cambio de carrera lenta a rápida. Si no se dispone de un interruptor electrónico para el programa de prueba mixta, la conmutación deberá realizarse de acuerdo con el plan aprobado por el Jurado.
- 10.5.5** **Deberes y Funciones del Árbitro de Foso – Blancos de Papel**
- Debe de haber un Árbitro de Foso y un ayudante a cada lado de todas las instalaciones utilizadas durante la competición. El Árbitro de Foso es responsable de:
- 10.5.5.1** asegurarse de la correcta colocación de los blancos en el bastidor, en la secuencia especificada;
- 10.5.5.2** la colocación correcta de los medios blancos a 50 m. o centros. La Correcta aplicación de los parches para cubrir los impactos. Establecer el ritmo de la indicación de puntuación, etc.,
- 10.5.5.3** examinar el blanco después de cada carrera y asegurarse de que cada disparo es correctamente señalado para ambos valores y localización;
- 10.5.5.4** asegurarse de que el blanco está en dirección correcta antes de cada carrera;
- 10.5.5.5** los impactos próximos a una línea de puntuación deben ser indicados con su valor inferior cuando se indiquen los resultados.



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

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

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

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

10.5.6 Normas Específicas para Competiciones a 10 m

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

10.5.7 Técnicos – Blancos Electrónicos

Los técnicos deben situarse para manejar y mantener el equipo de blancos electrónicos, pueden ofrecer consejo a los Árbitros de Galería y a los miembros del Jurado pero no deben tomar ninguna decisión.

10.6.0 DESARROLLO PARA PRUEBAS DE TIRO Y NORMAS DE COMPETICIÓN

10.6.1 Posiciones

10.6.1.1 Hasta el momento en que alguna parte del blanco sea visible en la abertura, el tirador debe adoptar la posición de preparado, sosteniendo la carabina con ambas manos de forma que la parte más baja de la culata esté a la altura o por debajo de la marca visible en la chaqueta de tiro. La marca debe poder verla un Miembro del Jurado o el Árbitro de Galería mientras el tirador esté en la posición de preparado.

10.6.1.2 La **Posición de Tiro** es de pie sin apoyo. La culata de la carabina, debe ser sostenida contra el cuerpo (por encima de la cadera derecha) y sujeta solamente con ambas manos. El brazo izquierdo (el derecho para tiradores zurdos) no debe apoyarse en la cadera o el pecho. El tirador debe adoptar una posición con relación al banco, la mesa o el muro, que quede claramente visible que no le proporcionan ninguna clase de apoyo. No se permite el uso de correa.

10.6.1.3 La **Carrera** es el tiempo en que el blanco es visible en la abertura. El tiempo de la carrera debe empezar cuando el borde delantero del blanco aparece y termina cuando el borde delantero del blanco alcanza el otro lado de la pared.



- 10.6.2 Pruebas a 50 m y 10 m - Programas**
- 10.6.2.1** 50 m y 10 m, **30 + 30 disparos** (Seniors y Juniors masculinos):
- 10.6.2.1.1** 4 disparos de ensayo y 30 disparos en carrera lenta, cada uno en 5,0 seg (+ 0,2 seg).
- 10.6.2.1.2** 4 disparos de ensayo y 30 disparos en carrera rápida, cada uno en 2,5 seg (+ 0,1 seg).
- 10.6.2.2** 10 metros, **20 + 20 disparos** (Damas y Juniors femeninos).
- 10.6.2.2.1** 4 disparos de ensayo y 20 disparos en carrera lenta, cada uno en 5,0 seg (+ 0,2 seg).
- 10.6.2.2.2** 4 disparos de ensayo y 20 disparos en carrera rápida, cada uno en 2,5 seg (+ 0,1 seg).
- 10.6.2.3** 50 m y 10 m, 40 disparos, **Carreras Mixtas** (Seniors y Juniors masculinos).
- 10.6.2.3.1** Esta prueba se efectuará en dos series de 4 disparos de ensayo (1 carrera lenta y 1 carrera rápida desde cada lado) y 20 carreras mixtas.
- 10.6.2.3.2** Cada prueba de carreras mixtas debe componerse de 10 carreras lentas y 10 rápidas desde cada lado, preparadas de forma que el tirador dispare un número igual de carreras de cada velocidad desde cada lado. Las carreras deben estar mezcladas de forma que el tirador no pueda prever si la siguiente será lenta o rápida. No debe haber más de 5 seguidas (combinadas derecha e izquierda) a la misma velocidad.
- 10.6.2.3.3** Las **Carreras Mixtas** de 10 m (Damas y Juniors femeninos).
- 10.6.2.4** Todas las modalidades deben realizarse en uno (1) o dos (2) días, dependiendo del número de inscritos en la competición. Si se realiza una prueba en dos (2) días, deberá realizarse cada día una (1) serie completa.
- 10.6.3 Normas de Competición**
- 10.6.3.1** Antes del comienzo de la competición, el primer tirador debe tener la oportunidad de **disparar en seco** una serie completa en la modalidad de su tirada. Si este tirador no desea disparar en seco una serie completa, es necesario completar la series de carreras.
- 10.6.3.2** En Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF, el Comité de Organización debería iniciar la competición del día con una serie completa efectuada por un tirador libre (test-shooter, alguien que no intervenga en dicha competición), a fin de que el primer tirador pueda completar sus series de tiro en seco, en las mismas condiciones que las de competición.
- 10.6.3.3** Solamente el tirador siguiente, y sucesivamente, puede disparar en seco, en el lugar especialmente designado en la línea de fuego (ver Reglamento Técnico General – Sección 6).
- 10.6.3.4** La serie de competición siempre comienza con una carrera de derecha a izquierda.
- 10.6.3.4.1** Solamente se puede disparar un tiro en cada carrera.



10.6.3.5 **Indicación de los Disparos**

- 10.6.3.5.1** Se pueden usar diferentes métodos para la indicación del resultado y la localización de los impactos. El método usado debe permitir al tirador estar de acuerdo con el resultado y con la localización de los tiros.
- 10.6.3.5.2** Están permitidos los televisores u otros mecanismos similares que indiquen el resultado y la localización de los impactos para cualquier competición, y son obligatorios para los Campeonatos / Competiciones Supervisados por la ISSF.
- 10.6.3.5.3** El tirador no necesita usar el monitor de televisión. Si no lo usa, debe aceptar el método alternativo de indicación de resultados y localización de los impactos.
- 10.6.3.5.4** Si el tirador observa una discrepancia entre el monitor y el método alternativo de indicación de resultados y localización de impactos, puede pedir que sea repetida la señalización, pero no tiene el derecho a otro disparo, incluso si la primera señal hubiese sido errónea. El tirador debe pedir que se repita la señalización antes de disparar de nuevo.
- 10.6.3.6** Después de que el tirador sea llamado al puesto de tiro, antes del primer **"PREPARADO"**, se le debe conceder al tirador un tiempo de preparación de dos (2) minutos.
- 10.6.3.6.1** Cuando el tirador ha finalizado su preparación en el puesto, debe dar la voz de **"PREPARADO"** antes de cada disparo de ensayo y también antes del primer disparo de la serie. El Árbitro de Galería debe enviar el blanco inmediatamente. Si el blanco no aparece dentro de los 4 segundos después de que la orden de ya haya sido dada o bien después de la indicación de un resultado, el Árbitro de Galería debe detener la tirada y asegurarse de que las instalaciones y el tirador estén preparados, seguidamente enviará el blanco de nuevo. Si el blanco inicia la carrera antes de que el tirador haya dicho **"PREPARADO"**, debería no disparar. Sin embargo, si dispara, el resultado debe ser registrado.
- 10.6.3.6.2** Si el Árbitro de Galería observa que un tirador tarda innecesariamente en decir **"PREPARADO"** o en adoptar la posición de **"PREPARADO"** se deberá adoptar la siguiente acción. En el caso de la primera perturbación se le dará una **ADVERTENCIA** por retrasar la competición. La segunda perturbación tendrá una **DEDUCCIÓN** de dos (2) puntos. Cualquier violación precedente podrá ser causa de **DESCALIFICACIÓN** por el jurado.
- 10.6.3.7** Después de terminar las carreras de ensayo, el tirador puede hacer una pausa de hasta 60 segundos para ajustar su visor. Entonces, la serie de competición se iniciará.
- 10.6.3.8** Después de cada carrera debe mostrarse, durante 4 segundos por lo menos, el resultado y posición de cada impacto. El fin de dicha indicación siempre es la señal para el tirador para la continuación de la serie.
- 10.6.3.9** Es necesario mantener un ritmo (ciclo de tiempo) y sistema constantes en el tiempo empleado para indicar el resultado, el método utilizado para indicar la puntuación y para el cambio de blancos.



- 10.6.3.9.1** En la **competición a 50 m**, después de la terminación de una carrera, la puntuación y marcaje debe completarse y el blanco estar disponible para la carrera, en un periodo no superior a 12 segundos, y el tirador debe estar preparado a que el blanco inicie su carrera en no más de 18 segundos.
- 10.6.3.9.2** En la **competición a 10 m**, después de la terminación de una carrera, la señalización y el cambio de blanco deben quedar completados y el blanco estar preparado para la carrera, en no más de 18 segundos y el tirador ha de estar preparado a que el blanco inicie su carrera en no más de 20 segundos.
- 10.6.3.9.3** El Árbitro de Galería y los miembros del Jurado deben controlar cuidadosamente los tiempos de 18 y 20 segundos respectivamente, y sancionar al tirador cuando este no respete inmediatamente las Normas arriba mencionadas.
- 10.6.3.9.4** Cuando el tirador realiza un disparo, y este no está en el blanco, reclamando con posterioridad que no estaba preparado cuando el blanco empezaba su carrera, se le anotará como cero y no se le permitirá repetir el disparo.
- 10.6.3.9.5** El tiempo de 18 segundos (50 m.), y 20 segundos (10 m.) empieza a contarse cuando el blanco desaparece al final de cada carrera. El tiempo finaliza cuando el blanco inicia la carrera de retorno.
- 10.6.3.9.6** El Jurado debe verificar el tiempo correcto de los blancos durante la competición.
- 10.6.3.9.7** Si el blanco se envía desde un lado erróneo o aparece primero la cola del jabalí, la carrera debe anularse y repetirse, incluso si el tirador ha disparado.
- 10.6.3.10** En caso de que ocurriera algo que pudiese ser peligroso, molestase al tirador o bien cualquier otra cosa que interfiriese en la competición, el Árbitro de Galería debe interrumpir la tirada. Si el tirador efectuase el disparo en el momento en que se da la orden, tiene derecho a que se le anule la carrera si así lo requiere.
- 10.6.3.11** Si se interrumpe una serie por más de 5 minutos, o el tirador es cambiado a otro puesto de tiro, este puede pedir 2 disparos de ensayo adicionales (4 disparos de ensayo en las pruebas de carreras mixtas). En tal caso, el Árbitro de Galería debe anunciar "**DISPAROS DE ENSAYO**" y debe informar a los secretarios de resultados. Estos disparos de ensayo deben empezar desde el mismo lado del que debe continuarse la serie después de haber sido interrumpida. Si no se solicitasen los disparos de ensayo, la serie debe reanudarse donde haya sido interrumpida.
- 10.6.3.12** Si un tirador no pudiese disparar durante una carrera, se le debe anotar un cero, a no ser que se puedan aplicar las Normas por las que el tirador tiene derecho a repetir el disparo.
- 10.6.3.13** Si el Árbitro de Galería no detuviese la tirada cuando deben aplicarse las Normas respectivas, el tirador puede levantar el brazo y decir "**ALTO**", siempre que no haya provocado él la situación. El Árbitro de Galería debe detener la tirada de inmediato. Si el Árbitro de Galería encuentra justificada la acción del tirador, puede continuarse la tirada después de comprobar la situación de acuerdo con las Normas respectivamente. Si él no tuviese justificación, el Árbitro de Galería debe dar orden de repetir la carrera y el tirador debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos del valor de este disparo.



10.6.3.14 Ceros

10.6.3.14.1 Todo disparo anterior a la aparición del blanco de competición se puntuarán como cero. El blanco empezará, sin que se repita el disparo y el fallo se marcará como "Z" sobre el blanco y en la tarjeta de puntuación.

10.6.3.14.2 Los impactos **fuera de la zona (anillos) de puntuación**, deben puntuarse como cero(s) y anotarse con una "X".

10.6.3.14.3 Si el tirador **no dispara**, la carrera se puntuarán como cero(s) y se anotarán con " - ".

10.6.3.14.4 Los disparos que no impacten en el blanco se puntuarán como cero(s) y se anotan con una "Z".

10.6.3.14.5 Los rasgados y rebotes se puntúan como cero(s).

10.6.3.15 Ceros y Penalizaciones en las Pruebas a 10 m:

10.6.3.15.1 El tirador no debe expulsar el gas impulsor de su carabina. Por la primera infracción se le deducirán dos (2) puntos del resultado del siguiente disparo. Por la segunda infracción, será descalificado de la siguiente competición.

10.6.3.15.2 Durante la competición cualquier **descarga de la carga impulsora**, después de que esté colocado el primer blanco de competición, sin que el balón alcance el blanco será anotado como cero.

10.6.3.15.3 Es responsabilidad del competidor asegurarse de que su carabina de aire o gas está debidamente cargada de aire o gas impulsor antes de iniciar la competición. Si durante la competición no tiene suficiente aire o gas impulsor para continuar, le será concedido un periodo máximo de cinco minutos para renovar el suministro. Luego, podrá continuar las series, pero no se le concederá ningún disparo de ensayo adicional.

10.6.4 Infracciones y Normas Disciplinarias

10.6.4.1 Si un tirador inicia la competición con una carabina, o equipo sin aprobar, será penalizado con la deducción de dos (2) puntos del resultado de la primera serie de la competición (en 50 m del total de la entrada). No se le permitirá continuar hasta que su carabina o equipo haya sido aprobado por la Sección de Control de Equipos. Solamente podrá reanudar el tiro en el momento que determine el Jurado.

10.6.4.2 El tirador no debe excederse en el tiempo de preparación más de dos (2) minutos sin justificación, o esperar más de 60 segundos después de acabar los disparos de ensayo para empezar con los de competición. Después de 30 segundos adicionales, el blanco debe ser enviado y contado el resultado, esté el tirador en posición de tiro o no.

10.6.4.3 Si un tirador no se presentase a la hora señalada con el material aprobado, el Arbitro de Galería debe llamarle en voz alta por su nombre, tres veces en un (1) minuto. Si el tirador no aparece, se le debe conceder una nueva hora de tirada por las competiciones oficiales y se le deducirán dos (2) puntos de su resultado total. Sin embargo, si el Jurado está convencido de que la razón por la que el tirador llegase tarde era fuera de su control, no será penalizado.



- 10.6.4.4** Un tirador que está infringiendo las Normas concernientes a **PREPARADO** o posición de tiro se le debe dar un **AVISO** después de la primera infracción. Después de repetirse la infracción de estas Normas, el Jurado puede penalizarle contando un disparo(s) como ceros.

10.7.0 INTERRUPCIONES

- 10.7.1** Si el tirador tiene problemas técnicos con su carabina o la munición, haciendo imposible el disparo, la carabina debe colocarse en el banco o la mesa sin tocarla más. Se debe llamar al Árbitro de Galería y enseñarle el motivo de la interrupción o el defecto de la carabina. El Árbitro de Galería debe interrumpir la serie de carreras de los blancos y poner en marcha el cronómetro para determinar la duración de la interrupción.

- 10.7.2** Si el Árbitro de Galería determina, después de examinar la carabina y la munición, que la interrupción no fue causada por el tirador, debe repetirse la carrera.

10.7.3 Se considerara que la interrupción no es culpa del tirador si:

- 10.7.3.1** La carabina se encuentra en posición disparada, hay un cartucho en la recámara del mismo tipo que usa normalmente el tirador, el cartucho muestra una clara marca de la aguja percutora y la bala no ha salido del cañón; o bien,

- 10.7.3.2** El motivo por no disparar fue causado por un funcionamiento defectuoso de la carabina que no haya podido ser causado por el tirador o que éste no haya podido prever.

- 10.7.4** Si el Árbitro de Galería determina que la interrupción ha sido causada por el tirador, se le debe anotar un cero.

10.7.5 Se considerara que la interrupción es culpa del tirador si:

- 10.7.5.1** No ha colocado la carabina en el banco o la mesa;

- 10.7.5.2** Ha tocado algo en la carabina antes de ponerla en la mesa;

- 10.7.5.3** El mecanismo de seguridad no ha sido liberado;

- 10.7.5.4** La recámara no ha sido cerrada del todo;

- 10.7.5.5** La carabina no estaba cargada;

- 10.7.5.6** La carabina ha sido cargada con un tipo de munición inapropiada.

- 10.7.6** Después de la segunda interrupción debida al funcionamiento defectuoso de la carabina o por causa de la munición, el Árbitro de Galería puede mandar reparar la carabina o cambiar la munición. Si el funcionamiento defectuoso puede remediarse dentro de los 5 minutos, la tirada puede continuar. Si la reparación tardase más de 5 minutos, el tirador tiene derecho a continuar su tirada inmediatamente con otra carabina que haya sido aprobada por la Sección de Control de Equipo o retirarse para reparar su carabina. El Árbitro, con el consentimiento del Jurado, debe decidir cuando el tirador puede continuar con sus series, bien con la carabina reparada, o con otra si la reparación es imposible. Las series deben continuar desde el punto en que ocurrió la interrupción.



10.7.6.1 El Árbitro de Galería debe continuar siempre que el tirador no se retire para permitir al siguiente tirador completar sus disparos en seco.

10.7.7 Visores Defectuosos

10.7.7.1 Si durante los disparos de ensayo, el tirador descubre un defecto en su visor que no pueda corregir ajustándolo, el Jurado puede autorizarle al cambio de visor, si dispone de un segundo visor aprobado por la Sección de Control de equipo. Después del cambio, el tirador tiene derecho a hacer disparos de ensayo.

10.7.7.2 No se le debe dejar repetir o dar disparos de ensayo adicionales al tirador si el Árbitro de Galería, demuestra que el soporte de las miras no estaba correctamente apretado.

10.7.7.3 Si el visor se afloja durante la serie de competición por no haber sido apretado correctamente, todos los disparos deberán ser anotados.

10.8.0 AVERÍA SISTEMA ELECTRÓNICO DE PUNTUACIÓN DE BLANCOS A 10 m

10.8.1 En el caso de avería de todos los blancos de una galería - también aplicable a galerías convencionales:

10.8.1.1 el tiempo actual debe ser anotado por el Jefe de Galería y por el Jurado;

10.8.1.2 todos los disparos de competición de cada tirador deben ser contados y anotados. En caso de que la energía del campo de fallos, habrá que esperar a que se corrija hasta permitir establecer correctamente el número de disparos registrados por blanco, no necesariamente en el monitor del puesto de tiro;

10.8.1.3 una vez haya sido reparada la avería y la galería al completo esté en funcionamiento, se concederá a los tiradores un (1) minuto de tiempo de preparación para permitirles recuperar su posición. El tiempo para empezar el tiempo de preparación, debe ser anunciado por altavoz al menos 5 minutos antes de empezar. Al final del tiempo de preparación, se concederá a los tiradores cuatro disparos de ensayo (2 carreras de izquierda; 2 carreras de derecha). Estos disparos de ensayo deben empezar desde el mismo lado desde el cual deben continuar las series después de la interrupción. Después de los disparos de ensayo se concederá una segunda pausa de 30 segundos. Después de los disparos de ensayo y la pausa, las series se reanudarán donde se interrumpieron.

10.8.2 En el caso de avería de un solo blanco

10.8.2.1 Si un solo blanco deja de funcionar se debe aplicar el mismo procedimiento que para un solo blanco mencionado en el Reglamento Técnico General.

10.8.3 Quejas concernientes a un fallo de registro o de exposición de un disparo en el monitor de un sistema de marcador de blancos electrónico.

10.8.3.1 El tirador debe notificar inmediatamente el fallo al Árbitro de Galería más cercano. El Árbitro de Galería debe anotar la hora de la queja. Uno o más miembros del Jurado deben ir a la posición de tiro.



- 10.8.3.2** Se indicará al tirador que efectúe un disparo mas apuntando a su blanco. El tirador debe decir “**PREPARADO**”. Para el procedimiento sobre una queja concerniente a un fallo de registro o muestra de un disparo se aplicara el Reglamento Técnico General.

10.9.0 DESEMPATES

10.9.1 Empates Individuales en Pruebas a 50 m y 10 m

Los tiradores empatados con puntuaciones perfectas no desempatarán.

10.9.1.1 Empates para puestos del 1 - 3

Si dos o más tiradores con el mismo resultado, empatan para los tres primeros puestos, se deberá decidir mediante una serie de desempate (Shoot-off), bajo las órdenes del jurado. Consistiendo en dos (2) disparos de ensayo (uno (1) de izquierda – uno (1) derecha) y dos (2) disparos de competición (uno (1) de izquierda – uno (1) en 2,5 segundos (carrera rápida) bajo orden en todos los disparos de competición.

- 10.9.1.1.1** En el caso de un nuevo empate, el desempate continuará hasta que se rompa. Una vez que el empate por el tercer puesto se ha resuelto, cualquier empate restante para los puestos inferiores se clasificará de acuerdo con la norma de cuenta atrás.

10.9.1.1.2 Reglas para Series de Desempate

- 10.9.1.1.2.1** El desempate (Shoot-off) debe comenzar lo antes posible y después de que haya finalizado el tiempo de reclamación tras de que la clasificación oficial esté puesta en el tablero de clasificaciones principal. Si el desempate (Shoot-off) no se celebra a una hora programada que haya sido anunciada formalmente, los tiradores involucrados deben permanecer en contacto con el Jefe de Galería pendientes del anuncio de la hora y el lugar.

- 10.9.1.1.2.2** A los tiradores con puntuaciones empatadas les serán asignados puestos de tiro contiguos por sorteo, bajo la supervisión del Jurado. Si más tiradores tienen la misma puntuación la secuencia de disparo también será determinada mediante sorteo. Cuando varios tiradores están empatados para más de un puesto, el empate para la posición más baja, se romperá primero, seguido por el siguiente empate del puesto superior hasta que todos los empates se rompan.

- 10.9.1.1.2.3** Si un tirador no apareciera para el desempate (Shoot-off) será clasificado el último en este desempate (Shoot-off). Si dos o más tiradores no aparecieran para el desempate (Shoot-off) serán clasificados de acuerdo con la Norma para Empate Individual para puestos a partir del 4º.

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



10.9.1.2 Empates a partir del 4º puesto, si no se resuelven por algún desempate, deben decidirse por:

10.9.1.2.1 Modalidades a 10 m

Ver norma de cuenta atrás en el Reglamento Técnico General.

10.9.1.2.2 Modalidades a 50 m

10.9.1.2.2.1 Para Blanco Móvil 50 m 30 + 30

10.9.1.2.2.1.1 El total más alto de la carrera rápida

10.9.1.2.2.1.2 Comparando el valor del tiro(s) más bajo en el total de la competición para empates individuales. El tirador con el disparo(s) más bajo es declarado perdedor.

10.9.1.2.2.1.3 Si permanece algún empate, los tiradores deben tener el mismo puesto.

10.9.1.2.2.2 Para Blanco Móvil 50 m Carreras Mixtas

10.9.1.2.2.2.1 El total más alto de la segunda parte

10.9.1.2.2.2.2 Comparando el valor del tiro(s) más bajo en el total de la competición para empates individuales. El tirador con el disparo(s) más bajo es declarado perdedor.

10.9.1.2.2.2.3 Si permanece algún empate, los tiradores deben tener el mismo puesto.

10.9.2 Empates por Equipos

10.9.2.1 Empates por Equipos en Modalidades a 10 m / 50 m

Los desempates entre equipos se decidirán con el total de los resultados de los componentes del equipo y siguiendo el procedimiento para desempate individual de 10m / 50 m.



10.10.0 TABLA DE ESPECIFICACIONES PARA CARABINA DE BLANCO MOVIL

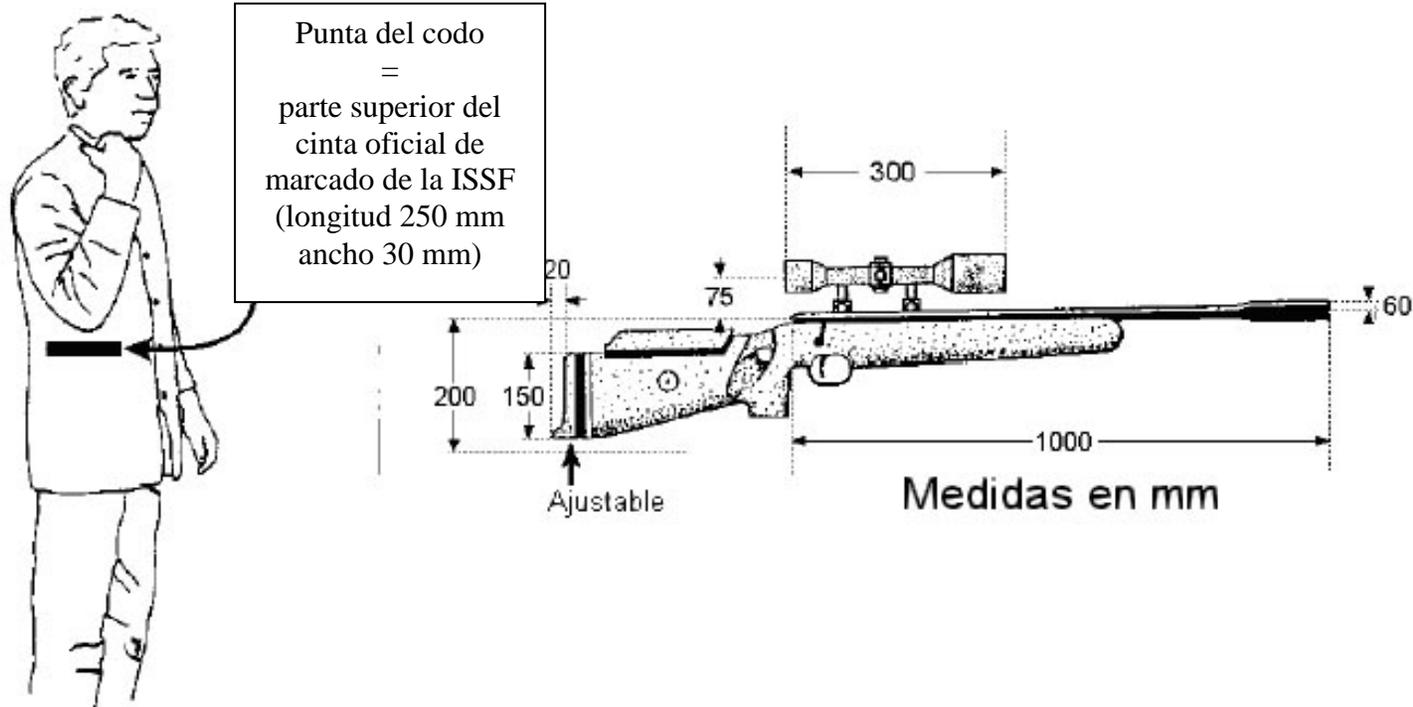
Modalidad	Peso Max.	Peso disparador	Placa de culata	Visores	Contrapeso del cañón	Munición	Disparos de competición	Miscelánea
Blanco Móvil 10 m	5,5 Kg incluyendo telescopio	Libre, no hay ajustes en el disparador.	Profundidad: punto más bajo 200mm Longitud: max. 150mm Profundidad / longitud máxima 20mm.	Cualquier visor, telescopio con una ampliación máxima no variable a 4 aumentos (tolerancia + 0,4x) Longitud: max. 300 mm	Dentro de un radio de 60 mm	4,5 mm (.177")	Hombres: 30 carreras lentas 30 carreras rápidas Mujeres: 20 carreras lentas 20 carreras rápidas	No se permiten cambios fuera o en la carabina durante las carreras lentas y rápidas.
Blanco Móvil Mixto 10 m							40 carreras mixtas	
Blanco Móvil 50 m	5,5 Kg incluyendo telescopio	500 g. no hay ajustes en el disparador		Cualquier visor Longitud: sin restricciones	Dentro de un radio de 60 mm	5,6 mm (.22"L.R)	30 carreras lentas 30 carreras rápidas	Las carabinas se marcaran para que el cambio de visores o pesos añadidos se pueda observar.
Blanco Móvil Mixto 50 m							40 carreras mixtas	



10.11.0 DIBUJO DE BLANCO MÓVIL

Carabina 10 m: La longitud del mecanismo/cañón incluyendo cualquier extensión, no debe ser de más de 1000 mm.

Carabina 50 m: La longitud del mecanismo medido desde la parte trasera del cerrojo en la posición de descarga, a la parte final del sistema, incluyendo cualquier extensión, no debe exceder de 1000 mm.





10.12 NORMAS PROVISIONALES PARA LA PRUEBA MEDAL MATCH

- 10.12.1** Carabina Blanco Móvil 10 m Hombres / Damas
- 10.12.2** Se deberá disparar un programa completo como ronda de clasificación para la Medal Match.
- 10.12.2** No se arrastran las puntuaciones de clasificación en la puntuación de la Medal Match.
- 10.12.4** Numero de tiradores cuatro (4)
- 10.12.5** La clasificación para los cuatro primeros puestos en la ronda de clasificación se hará de acuerdo a las actuales normas.
- 10.12.6** Cuando hay más de cuatro (4) tiradores elegibles para la Medal Match porque hay empates, estos se desharán de acuerdo con las normas Shoot-off.
- 10.12.7** Los participantes se presentaran preparados para tirar en la galería 10 minutos antes del horario de comienzo.
- 10.12.8** Se hará la presentación de los tiradores.
- 10.12.9** La Medal Match se realizara en dos o cuatro galerías.
- 10.12.10** Si hay solamente 2 galerías la primera entrada se realizara con los tiradores de los puestos 1 y 4.
- 10.12.11** Si hay cuatro galerías el tirador del puesto 1 y 4 estarán en galerías contiguas y los del puesto 2 y 3 en las otras galerías.
- 10.12.12** El tiempo de preparación es de 1 minuto seguido de dos disparos de ensayo, uno de izquierda y otro de derecha (carreras rápidas).
- 10.12.13** Los disparos se harán a la orden en carreras rápidas (2,5 segundos).
- 10.12.14** La puntuación se hará con decimales. El tirador con la puntuación más alta de la pareja (1 y 4, 2 y 3) recibirá un punto. Si hay un empate en una pareja, cada tirador recibe un punto. El tirador que alcanza seis puntos es el ganador de la pareja. Si ambos tiradores alcanzan seis puntos, se realizará un disparo de Shoot-off.
- 10.12.15** Los dos perdedores de los emparejamientos competirán por la medalla de bronce de la misma manera que arriba.
- 10.12.16** Los dos ganadores de los emparejamientos competirán por la medalla de oro y plata de la misma manera que arriba.



10.13.0 INDICE NORMAS PARA BLANCO MOVIL	
10 m – Cambio de Blancos	10.5.6.1
Ajuste del visor – Máximo 60 segundos	10.6.3.7
Anulación y repetición de una carrera	10.6.3.9.7
Aparición del blanco – en 4 segundos	10.6.3.6.1
Aplicación a Blanco Móvil 10 m y 50 m	10.1.1
Árbitro de Foso	10.5.5
Árbitro de Galería	10.5.2
Árbitro de Puesto	10.5.4
Asistente del Jefe de Galería	10.5.1.7
Avería de todos los blancos de la galería	10.8.1
Avería de un solo blanco	10.8.2
Avería del Sistema Electrónico de Puntuación de Blancos a 10 m (EST)	10.8
Cambio de carabina, visor, peso, disparador	10.4.1.6
Cambio de munición	10.7.6
Cambio del visor en las series de ensayo	10.7.7.1
Carabina 10 m – Longitud del conjunto	10.4.3.2
Carabina 10 m – Munición	10.4.3.3
Carabina 10 m – Normas	10.4.3
Carabina 10 m – Peso del disparador	10.4.3.1
Carabina 50 m – Longitud del conjunto	10.4.2.2
Carabina 50 m – Munición	10.4.2.3
Carabina 50 m – Normas	10.4.2
Carabina 50 m – Peso del disparador	10.4.2.1
Carabina no cargada totalmente de aire o gas	10.6.3.15.3
Carabina o Equipo no aprobado	10.6.4.1
Carrera – Definición	10.6.1.3
Carreras Lentas / Carreras Rápidas – 20 / 20	10.6.2.2
Carreras Lentas / Carreras Rápidas – 30 / 30	10.6.2.1
Carreras mixtas – 20 / 20	10.6.2.3
Ceros	10.6.3.14
Ceros y penalizaciones en modalidades de 10 m	10.6.3.15
Ciclo de tiempo – Controlado por los Árbitros de Galería y Miembros del Jurado	10.6.3.9.3
Ciclo de tiempo – Ritmo constante	10.6.3.9
Cinta de marcado	10.4.4.1
Comienzo de la serie – Dirección de las carreras – de derecha a izquierda	10.6.3.4
Comienzo del blanco por el lado equivocado o cola primero	10.6.3.9.7
Completar disparo en seco del próximo tirador	10.7.6.1
Conocimiento de las Normas	10.1.2
Continuación de la Competición	10.7.6
Contrapesos de cañón	10.4.1.5
Culata regulable	10.4.1.2
Culpa del tirador	10.7.5
Deducción de puntos – El tirador no se presenta a tiempo	10.6.4.3
Deducción de puntos – Equipo o carabina no aprobado	10.6.4.1
Deducción de puntos – Reclamación injustificada	10.6.3.13
Deducción de puntos / Descalificación – Descarga de gas	10.6.3.15.1
Desarrollo de las Pruebas de Tiro y Normas de Competición	10.6



Descarga de Gas durante la competición de 10 m	10.6.3.15.1
Descarga de la carga impulsora durante una competición de 10 m	10.6.3.15.2
Desempates	10.9
Detención de la tirada – Por petición del tirador - injustificada	10.6.3.13
Detención de la tirada – Por petición del tirador – justificada	10.6.3.13
Detención de la tirada por el Árbitro de Galería – petición anulación de carrera	10.6.3.10
Dibujos – Carabinas 10 m y 50 m	10.11
Disparo adicional – Disparo supervisado	10.8.3.2
Disparo que no impacta el blanco – Anotación / Puntuación	10.6.3.14.4
Disparos anteriores a la aparición del blanco – Anotación / Puntuación	10.6.3.14.1
Disparos antes de PREPARADO	10.6.3.6.1
Disparos de Ensayo 50 m – Parcheado	10.5.5.7
Disparos No Efectuados – Anotación / Puntuación	10.6.3.14.3
Disparos No Efectuados – Fuego imposibilitado	10.6.3.12
Disparos rasgados – Anotación / Puntuación	10.6.3.14.5
Empate individual – Puntuación máxima	10.9.1
Empate por Equipos	10.9.2
Empates a partir del 4º Puesto	10.9.1.2
Empates a partir del 4º Puesto – Mixtas 50 m	10.9.1.2.2.2
Empates a partir del 4º Puesto – Modalidades 10 m	10.9.1.2.1
Empates a partir del 4º Puesto – Modalidades 50 m 30 / 30	10.9.1.2.2.1
Empates individuales para los 3 primeros puestos	10.9.1.1
Generalidades de Blanco móvil	10.1
Impacto fuera de la zona de puntuación – Anotación / Puntuación	10.6.3.14.2
Impactos a 50 m – Parcheado de impactos de competición	10.5.5.9
Indicación de los impactos – Monitores etc...	10.6.3.5
Informar al Árbitro de Galería del fallo en registrar o mostrar un disparo	10.8.3.1
Infracciones y Normas Disciplinarias	10.6.4
Interrupción – Causada por el tirador	10.7.4
Interrupción – No causada por el tirador	10.7.2
Interrupción – Razones no causadas por el tirador	10.7.3
Interrupción de serie por más de 5 minutos – Disparos de ensayo adicionales	10.6.3.11
Interrupciones	10.7
Jefe de Galería	10.5.1
Modalidades 50 m y 10 m – Programas	10.6.2
Modalidades Damas	10.1.4
Modalidades Hombres	10.1.4
Muestra de los impactos al tirador – Al menos 4 segundos	10.6.3.8
No presentarse a la hora señalada – Tirador no en hora	10.6.4.3
Normas de Competición	10.6.3
Normas de Desempate (Shoot-off)	10.9.1.1.2
Normas de Vestimenta	10.4.4
Normas Generales para Carabinas 50 m y 10 m	10.4
Normas Generales para Carabinas 50 m y 10 m	10.10
Normas Medal Match Provisionales	10.12
Normas para Campos de Tiro y Blancos	10.3
Número de disparos por carrera	10.6.3.4.1



Oficiales de Competición	10.5
Peso de la Carabina	10.4.1.1
Posición de preparado	10.6.1.1
Posición de preparado – Posición incorrecta	10.6.4.4
Posición de Tiro	10.6.1.2
Posición de Tiro – Posición incorrecta	10.6.4.4
PREPARADO antes de cada disparo de ensayo	10.6.3.6.1
PREPARADO antes del primer disparo de competición	10.6.3.6.1
Problemas técnicos con la carabina / Munición	10.7.1
Pruebas desarrolladas en uno (1) / dos (2) día(s)	10.6.2.4
Rebotes – Anotación / Puntuación	10.6.3.14.5
Reclamación de fallo en el registro o muestra del disparo en el monitor (EST)	10.8.3
Reclamación de no PREPARADO – Después de haber disparado	10.6.3.9.4
Rehusar un blanco – Aparición antes de PREPARADO	10.6.3.6.1
Reparación de una carabina	10.7.6
Retraso en disparar	10.6.3.6.2
Secretario de Puesto	10.5.3
Seguridad	10.2
Técnicos – Blancos Electrónicos	10.5.7
Terminación de una carrera – 10 m; 18 sec / 20 sec	10.6.3.9.2
Terminación de una carrera – 50 m; 12 sec / 18 sec	10.6.3.9.1
Tiempo comienzo / fin – 50 m: 18 segundos / 10 m: 20 segundos	10.6.3.9.5
Tiempo de Preparación – 2 minutos	10.6.3.6
Tiempo de preparación sobrepasado	10.6.4.2
Tirador de Prueba "Test shooter"	10.6.3.2
Tirador diestro – Tirador zurdo	10.1.3
Tiradores zurdos – Tiradores diestros	10.1.3
Tiro en seco – Antes de la competición	10.6.3.1
Tiro en seco – Secuencia de tiradores	10.6.3.3
Tiro en seco – Serie completa	10.6.3.1
Verificación de los tiempos por el Jurado durante la competición	10.6.3.9.6
Visor	10.4.1.3
Visor – Visor defectuoso	10.7.7
Visor aflojado	10.7.7.3
Visor Carabina 10 m	10.4.1.3.2
Visor Carabina 50 m	10.4.1.3.1
Visor defectuoso	10.7.7
Visor no fijado correctamente	10.7.7.2
Visores defectuosos – Cambio del visor	10.4.1.4

