



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



ISSF

**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO
OLÍMPICO**

Reglamento Técnico Especial para



**Fusil 300 m
Fusil Standard 300 m
Carabina 50 m
Carabina Sport 50 m
Carabina Aire 10 m**

Edición de la ISSF 2001

Nueva Traducción Actualizada por la RFEDETO

En vigor para todas las Competiciones Nacionales de la RFEDETO a partir del 1/01/2002



CAPITULOS

- 7.1 GENERALIDADES**
- 7.2 SEGURIDAD**
- 7.3 NORMAS PARA CAMPOS DE TIRO Y BLANCOS**
- 7.4 EQUIPO Y MUNICION**
- 7.5 OFICIALES DE COMPETICION**
- 7.6 DESARROLLO DE LAS PRUEBAS DE TIRO Y NORMAS DE COMPETICION**
- 7.7 ASIGNACION DE PUESTOS DE TIRO Y PRUEBAS ELIMINATORIAS**
- 7.8 INTERRUPCIONES**
- 7.9 NORMAS DE CONDUCTA PARA TIRADORES Y DELEGADOS DE EQUIPO**
- 7.10 CONTROL DE EQUIPO**
- 7.11 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACION**
- 7.12 DESEMPATES**
- 7.13 RECLAMACIONES Y APELACIONES**
- 7.14 FINALES EN MODALIDADES OLIMPICAS**
- 7.15 TABLA DE MODALIDADES DE CARABINA Y RIFLE**
- 7.16 TABLA DE ESPECIFICACIONES PARA CARABINA Y RIFLE**
- 7.17 INDICE**

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



7.1.0 GENERALIDADES

- 7.1.1 Estas Normas forman parte del Reglamento Técnico General de la ISSF, y se aplican a todas las modalidades de carabina y fusil.
- 7.1.2 Todos los participantes, jefes de equipo y oficiales deben estar familiarizados con los Reglamentos de la ISSF y deben asegurarse de que se cumplan. Es responsabilidad de cada tirador acatar las normas.
- 7.1.3 Cuando una norma se refiere a un tirador diestro, la misma norma al revés se referirá a un tirador zurdo.
- 7.1.4 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.

7.2.0 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA

- 7.2.1 El Reglamento de la ISSF. establece sólo los requisitos específicos de seguridad que se exigen por la ISSF, y que son de aplicación en los Campeonatos de la ISSF. La seguridad de un Campo de Tiro depende en gran medida de las condiciones locales, y el Comité de Organización puede establecer reglas adicionales de seguridad. El Comité de Organización debe conocer las normas de seguridad de un Campo de Tiro y tomar las medidas necesarias para aplicarlas. El Comité de Organización es responsable de la seguridad. Debe informarse a los Delegados de equipo y a los tiradores de cualquier norma especial.
- 7.2.2 La seguridad de los tiradores, personal de galería y espectadores requiere una atención continua y cuidadosa en el manejo de las carabinas o rifles y precaución en los desplazamientos por la galería. Es necesaria la autodisciplina por parte de todos. Cuando falte esta autodisciplina, los Árbitros de Galería deberán imponerla y los tiradores y delegados de equipo deberán colaborar para conseguirla.
- 7.2.3 Cualquier miembro del Jurado o Arbitro de Galería puede detener la prueba cuando lo considere necesario por razones de seguridad. Los tiradores y delegados de equipo tienen la obligación de notificar a los Árbitros o a los miembros del Jurado sobre cualquier situación que pueda resultar peligrosa o que pueda ser causa de un accidente.
- 7.2.4 Un Responsable del control de equipo, un Arbitro de Galería o un miembro del Jurado, pueden inspeccionar el equipo de un tirador (incluyendo la carabina o rifle) sin su permiso, pero en su presencia y con su conocimiento. De cualquier manera, se debe reaccionar inmediatamente cuando se ve involucrado un asunto de seguridad.
- 7.2.5 Para garantizar la seguridad, todas las carabinas o rifles deben manejarse siempre con el máximo cuidado. La carabina o rifle no debe moverse de la línea de tiro durante el curso del disparo excepto con el permiso de los oficiales de galería.



- 7.2.5.1** Mientras el tirador está en la línea de tiro, la Carabina o Rifle debe de estar siempre apuntando en una dirección de seguridad. Aunque la carabina tenga cargador, sólo se puede introducir un cartucho. Cuando no se está disparando, todas las carabinas deben estar descargadas y el cerrojo o mecanismo debe estar abierto. El **cerrojo, recámara, o dispositivo de carga** no debe cerrarse hasta que la carabina o rifle esté apuntando en una dirección segura **hacia el blanco**.
- 7.2.5.2** Después de efectuado el último disparo, el tirador debe asegurarse antes de abandonar la línea de tiro, y de que el Oficial de galería o Arbitro **lo verifique**, que el mecanismo está abierto y que no quede ningún cartucho en la recámara o en el cargador. Si el tirador guarda la carabina o rifle o lo mueve de la línea de tiro sin que el Jefe de Galería lo compruebe, el tirador puede ser descalificado.
- 7.2.5.3** Se permiten los disparos en seco y los ejercicios de puntería, pero sólo con la autorización del Arbitro de Galería y únicamente en la línea de tiro o en una zona designada para ello. No está autorizada la manipulación del arma cuando haya personal delante de la línea de tiro.
- 7.2.5.3.1** **Tiro en Seco**
- Significa la liberación del amartillamiento del mecanismo del disparador sin cargar la pistola, o la liberación del mecanismo del disparador en pistolas de aire o gas con un dispositivo el cual activa el disparador para que opere sin realizar la proyección de carga (aire o gas).
- 7.2.5.4** Las carabinas deben cargarse sólo en la línea de tiro y sólo después de que se haya dado la orden o señal de **"CARGUEN"** o **"YA"**. El tiempo restante las carabinas deben estar descargadas. Si un tirador efectúa un disparo antes de la orden **"CARGUEN"** o **"YA"**, o después de que la orden de **"ALTO"** o **"DESCARGUEN"** haya sido dada, puede ser descalificado.
- 7.2.5.5** Durante la competición, la carabina o rifle podrá dejarse solamente después de sacar los cartuchos y/o el cargador y el mecanismo esté abierto. Las carabinas de aire o de CO₂ se deben asegurar abriendo la maneta para armar y/o la apertura de carga.
- 7.2.6** Cuando se dé la orden o señal de **"ALTO"** o **"DESCARGUEN"**, se debe dejar inmediatamente de disparar y todos los tiradores deben descargar sus armas y asegurarlas. El tiro sólo se reanudará cuando se vuelva a dar la orden o señal de **"YA"**.
- 7.2.7** El Jefe de la Galería o cualquier otro Oficial, son los responsables de dar las órdenes de **"CARGUEN"**, **"YA"**, **"ALTO"**, **"DESCARGUEN"** y cualquier otra orden necesaria. El Arbitro de Galería debe también asegurarse de que las órdenes sean obedecidas y que las armas se manipulen con seguridad.
- 7.2.8** **Protección de los Oídos**
- Se recomienda a todos los tiradores y demás personas que se hallen en las proximidades de la línea de tiro, el uso de tapones para los oídos, orejeras u otra protección similar. No se permite a los tiradores llevar protectores de oídos que incorporen algún tipo de aparato de recepción de sonido.



7.2.9 Protección de los Ojos

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

7.3.0 NORMAS PARA CAMPOS DE TIRO Y BLANCOS

Las normas detalladas para Campos de Tiro y Blancos se pueden encontrar en el Reglamento Técnico (RTG).

7.4.0 EQUIPO Y MUNICION

7.4.1 Generalidades

7.4.1.1 Los tiradores sólo podrán utilizar equipo y accesorios que cumplan con el Reglamento de la ISSF. Esta prohibido cualquier elemento (carabina, dispositivo, equipo, accesoriosetc) que pueda dar al tirador ventaja alguna sobre los demás participantes y no este mencionado en estos reglamentos o sea contrario al espíritu del Reglamento y Normas de la ISSF. El tirador es responsable de presentar todo su equipo y accesorios al Control de Equipo, antes del comienzo de la Competición. Los Jefes de equipo serán igualmente responsables de que el equipo y accesorios del tirador cumpla con el Reglamento y Reglas de la ISSF. El Jurado tiene derecho a examinar el equipo y accesorios de un tirador en cualquier momento.

7.4.1.2 Indicadores de Viento

Están prohibidos los indicadores de viento particulares.

7.4.1.3 Productores de Sonido

Sólo se podrán utilizar dispositivos reductores de sonido. Se prohíbe el uso de radios, grabadoras, o cualquier aparato reproductor de sonido o sistema de comunicación, tanto durante la competición como en los entrenamientos oficiales.

7.4.1.4. El uso de **teléfonos móviles**, walkie-talkies o dispositivos similares están prohibidos para los competidores, entrenadores y jefes de equipo durante la competición. Todos los teléfonos móviles, etc. deben estar **apagados**.

7.4.1.5 Está prohibido **Fumar** en la galería y en la zona de espectadores.

7.4.1.6 Está prohibido el uso de **cámaras fotográficas con flash**.

7.4.2 Normas para Carabina y Rifle

7.4.2.1 Empuñaduras

La empuñadura para la mano derecha no podrá estar construida de modo que se **apoye** sobre la correa o sobre el brazo izquierdo.

7.4.2.2 Los **cañones** o tubos de extensión no deben estar **perforados** de ningún modo. Cualquier construcción o dispositivos dentro del cañón o de los tubos que no sean para disparar y para la recámara del cartucho están prohibidos.

7.4.2.2.1 Se prohíbe el uso de **compensadores** y **frenos de boca** en las carabinas.



7.4.2.3 Miras

7.4.2.3.1	No se pueden acoplar a la carabina lentes correctoras ni miras telescópicas . El tirador puede llevar gafas correctoras .
7.4.2.3.2	Se permite cualquier mira que no contenga una lente o sistema de lentes. Los filtros de luz podrán acoplarse en la mira delantera o trasera.
7.4.2.3.3	Se puede acoplar una visera a la carabina o a la mira trasera.
7.4.2.3.4	Se puede utilizar un prisma o dispositivo de espejo cuando se dispara apoyando la carabina en el hombro derecho y apuntando con el ojo izquierdo y viceversa, siempre que no sea una lente o lentes de aumento. No se puede utilizar cuando se dispara apoyando la carabina en el hombro derecho y se apunta con el ojo derecho, ni tampoco cuando se apoya la carabina en el hombro izquierdo y se apunta con el ojo izquierdo.

7.4.2.4 Se permiten los **disparadores electrónicos** siempre que:

- todos sus componentes estén firmemente ajustados y contenidos entre los mecanismos o culata de la carabina;
- se accione el disparador con la mano derecha si el tirador es diestro y con la izquierda si el tirador fuera zurdo;
- se incluyan todos los componentes cuando se presente el arma a inspección a la Sección de Control de Equipo;
- la carabina o rifle con todos los componentes instalados cumpla con las normas vigentes referentes a las dimensiones y el peso para esa prueba.

7.4.2.5 Correas

La anchura máxima de la correa es de 40 mm. Puede llevarse solamente sobre la parte superior del brazo izquierdo y, desde allí, atarse a la parte delantera de la caja del arma. La correa debe pasar tan sólo a lo largo de un lado de la mano o de la muñeca. Ninguna parte de la carabina puede tocar la correa o cualquiera de sus accesorios, excepto en el pivote de la correa y el tope de la mano.

7.4.3 Normas para Fusil 300 m y Carabina Aire 10 m

7.4.3.1 La placa de la culata puede ser ajustada arriba o abajo, desde la posición neutral, de forma paralela al eje central. La placa de la culata puede ajustarse a la izquierda o a la derecha un máximo de 15 mm ,además la placa de la culata, completamente (no parte), puede ser girada en el eje vertical. Girar la placa de la culata en el eje horizontal no esta permitido. El punto mas bajo de la culata o el borde de la placa de la culata en la posición mas baja debe ser 220 mm desde la línea central del cañón.



7.4.3.2 El agujero del pulgar, el apoyo de la mano, el apoyo del talón y nivel de burbuja están prohibidos. Si la pieza es menor del mínimo permitido en cualquier dimensión puede aumentarse hasta las medidas mostradas en la Tabla de Medidas de Carabina y Rifle. Cualquier adición debe hacerse de acuerdo con la forma existente y en ningún caso la empuñadura de la pistola puede formarse anatómicamente.

No se puede añadir ningún material que permita un agarre mayor, ni en la parte delantera de la carabina, ni en la empuñadura, ni en la placa de la culata o parte más baja de la caja.

El apoyo de la palma de la mano es cualquier accesorio o extensión colocada en la parte frontal o lateral de la empuñadura designada a sostener la mano del deslizamiento.

7.4.3.3 Pesos Exteriores

7.4.3.3.1 Sólo se permiten pesos concéntricos de cañón dentro de un radio de 30 mm desde el centro del cañón. Los pesos concéntricos de cañón pueden desplazarse a lo largo del cañón.

7.4.3.4 Normas para Fusil de 300m

Todos los fusiles de 300m y conformes con las especificaciones dadas en la Tabla de Medidas de Carabina y Rifle y con las siguientes restricciones adicionales:

7.4.3.4.1 Peso mínimo del disparador: 1.500 gramos. El peso del disparador debe medirse con el cañón en posición vertical. El peso del disparador debe ser controlado inmediatamente después de la última serie.

7.4.3.4.2 El fusil no debe moverse de la línea de tiro durante el curso del disparo excepto con el permiso de los oficiales de galería.

7.4.3.4.3 Debe utilizarse el mismo fusil en todas las posiciones, sin cambio. Esto no se refiere al ajuste de la placa de culata ni al tope de mano, ni al cambio de accesorio dentro de la mira delantera, ni tampoco al ajuste de la mira trasera en altura o su ocular.

7.4.3.4.4 La longitud total del cañón, incluido cualquier tubo de extensión, y medida desde la base de la recámara a la aparente boca de fuego, no debe exceder de 762 mm.

7.4.3.5 Carabina Aire 10m

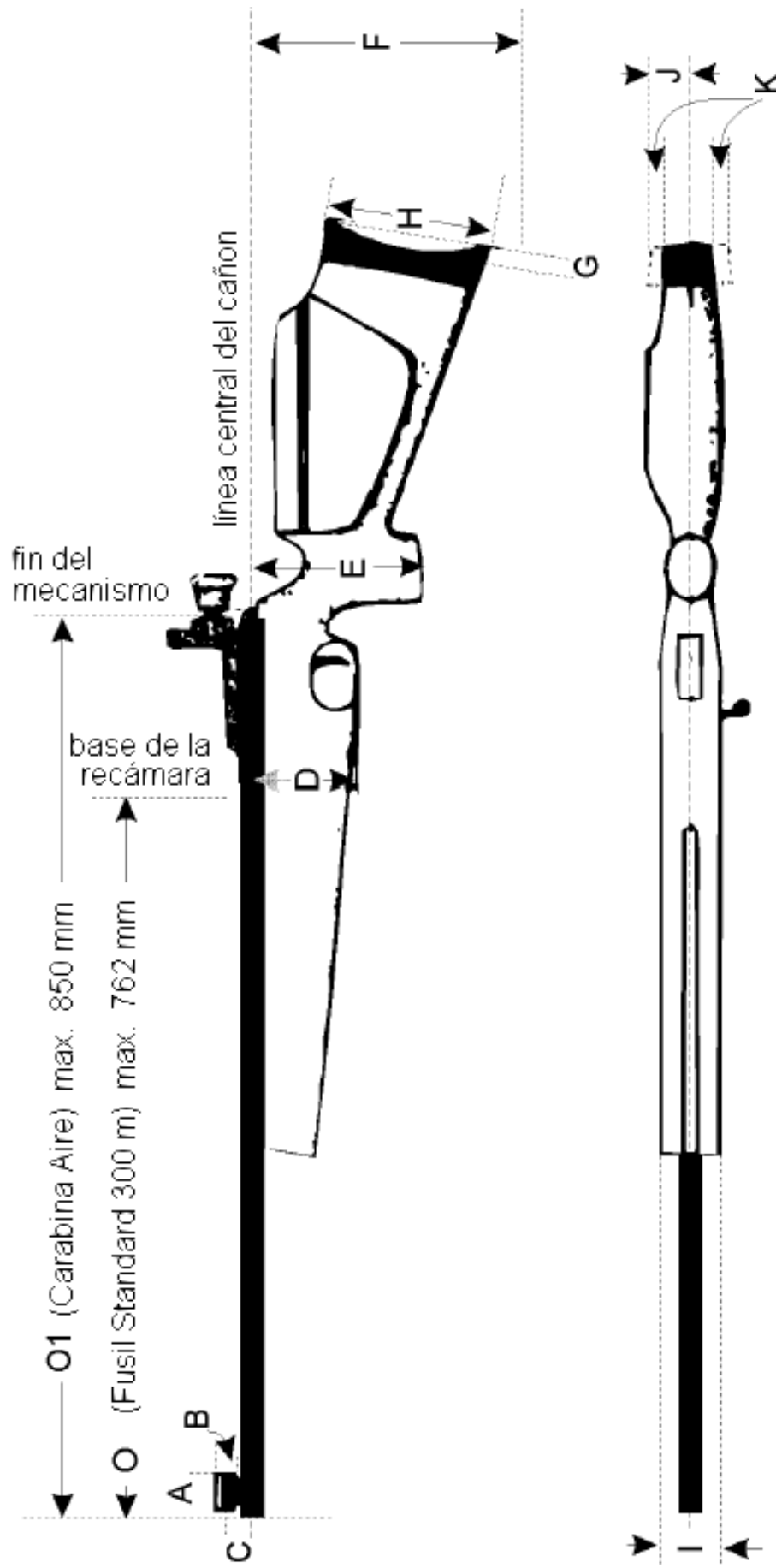
Cualquier tipo de carabina de aire comprimido o CO₂ de apariencia convencional y que cumpla con las especificaciones indicadas en la Tabla de Medidas de Carabina y Rifle y con las siguientes restricciones adicionales:

7.4.3.5.1 La longitud total del sistema de la carabina de aire, medido desde el extremo posterior hasta la aparente boca de fuego, no puede exceder los 850 mm.



7.4.3.6 Tabla de medidas de Carabina

El punto de mira no debe extenderse más allá de la boca aparente





7.4.3.7 Las medidas para las dimensiones C, D, E, F y J son desde el Centro del Cañón

		Rifle Standard de 300 m	Carabina de Aire
A	Longitud del túnel de la mira delantera	50 mm	50 mm
B	Diámetro del túnel de la mira delantera	25 mm	25 mm
C	Distancia desde el centro de la mira delantera de anillo o parte superior del tablón al centro del cañón, esté directamente encima o con una compensación (excepto para tiradores que apoyen el arma en el hombro derecho y apunten con el ojo izquierdo)	40 mm	40 mm
D	Profundidad de la madera	90 mm	90 mm
E	Punto más bajo de la empuñadura	160 mm	160 mm
F	Punto más bajo de la culata o borde de la placa de la culata en su posición máxima hacia abajo	220 mm	220 mm
G	Profundidad de la curva de la placa de la culata	20 mm	20 mm
H	Longitud de la placa de la culata	153 mm	153 mm
I	Grosor total (anchura) de la madera	60 mm	60 mm
J	Distancia máxima de la carrillera desde el centro de la línea del cañón	40 mm	40 mm
K	Compensación de la placa de la culata en una línea paralela al eje central de la posición neutral de la placa a la izquierda o a la derecha	15 mm	15 mm
L	Peso del disparador -	1500 gramos	Libre
M	Peso con miras (y con tope de mano para 300 m)	5'5 Kg	5'5 Kg
N	El punto de mira delantero no podrá extenderse mas allá de la aparente boca de fuego de la Carabina de Aire o del Fusil de 300 m.	Si	Si
O	Fusil Standard de 300 m: La longitud total del cañón incluida los tubos de extensión (desde la boca de fuego hasta la base de la recámara)	762 mm.	-----
O 1	Carabina Aire: Longitud total del sistema de aire	-----	850 mm.

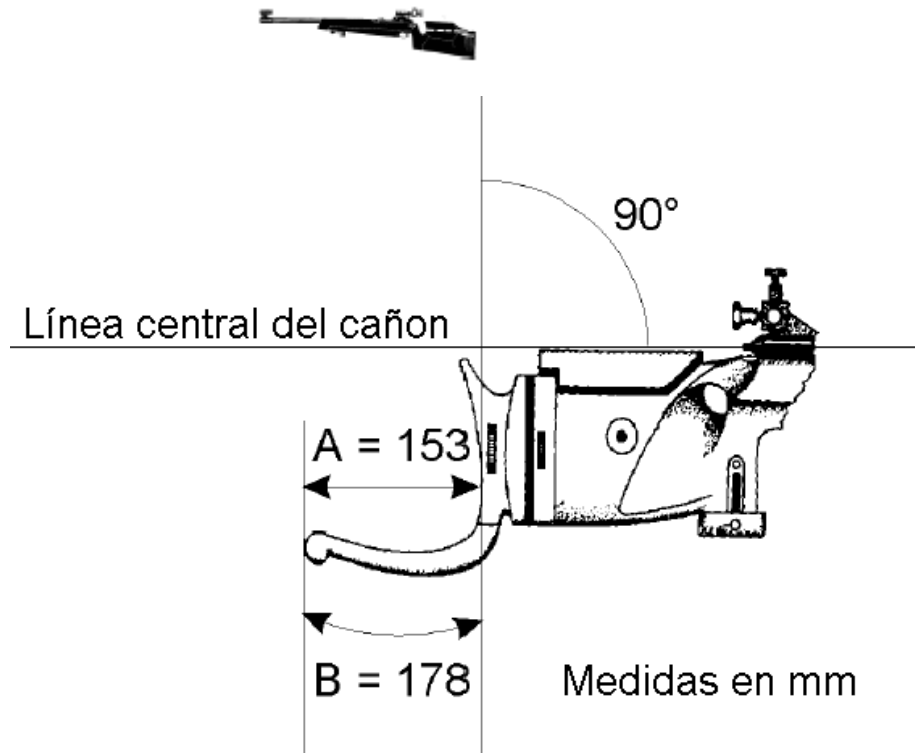
7.4.4 Carabina 50 m.

Se permiten todas las carabinas con recámara para cartuchos de 5,6mm (22 largo) de fuego anular, siempre que no excedan las siguientes limitaciones:

7.4.4.1 El peso de la carabina no debe sobrepasar de 8 Kg para los hombres y 6,5 para las mujeres con todos los accesorios que se usen incluyendo el apoyo de la palma de la mano o tope de mano.

7.4.4.2 Placa de la Culata (Cantonera) y Gancho de la Culata (Rabera)

Se puede utilizar un gancho de culata siempre que no sobresalga más de 153 mm (A) de la parte posterior de una línea perpendicular a otra trazada pasando por el eje del cañón de la carabina y la tangente a la parte más hundida de la placa de la culata, hundimiento en el que reposa normalmente el hombro. Debe tener una longitud exterior no superior a 178 mm (B) alrededor de cualquier curvatura.



7.4.4.3 Apoyo de la Palma de la Mano (Seta)

El apoyo de la palma de la mano es cualquier accesorio o extensión colocada debajo de la parte delantera de la carabina y que ayude a sostener ésta en la mano delantera. El apoyo de la palma de la mano no puede prolongarse más de 200 mm por debajo del eje del cañón.

7.4.4.4 Se pueden usar más de una (1) Carabina o partes de una Carabina o Rifle.

7.4.5 Rifle de 300 m

La misma **Norma 7.4.4** para Carabina 50 m (seniors y damas). Para otras especificaciones ver la Tabla 7.16.0 de Especificaciones de Carabina o Rifle.

7.4.6 **RESERVADO**

7.4.7 **RESERVADO**

7.4.8 Munición

Distancia	Calibre	Otras Especificaciones
50 m	5,6 mm (.22" lr)	Fuego anular. Solo están permitidas las balas hechas de plomo o de un material blando similar.
10 m	4,5 mm (.177")	Solo están permitidos proyectiles de cualquier forma hechos de plomo u otro material blando.
300 m	Máximo 8 mm	Munición de cualquier descripción que pueda ser disparado sin ningún peligro para los tiradores o personal de campo. Trazadoras, blindadas y munición incendiaria están prohibidas.



7.4.9 Normas para la Vestimenta

El uso de cualquier dispositivo especial, medio o complemento que inmovilice o reduzca demasiado el movimiento de las piernas del tirador, cuerpo o brazos está prohibido, para asegurar que la destreza realizada por el tirador no es artificialmente mejorada por esta ropa especial.

7.4.9.1 La chaqueta y el pantalón y los guantes del tirador deben estar hechas de material blando, flexible y plegable, que no cambie materialmente sus características físicas, es decir, que no se ponga más rígido, espeso o duro bajo condiciones de tiro comúnmente aceptadas. Todos los forros, almohadillados y refuerzos deben reunir las mismas condiciones. Los forros y almohadillados no podrán ser acolchados, ni con puntadas cruzadas, ni pegados ni fijados al género exterior de forma distinta a la del cosido habitual de sastre. Todos los forros y almohadillados deben ser medidos como parte de la vestimenta.

7.4.9.1.1 Sólo puede aprobarse por el Control de Equipo una chaqueta de tiro, un par de pantalones y un par de botas de tiro para cada tirador y para todas las modalidades de carabina en un campeonato. Esto significa que un tirador no puede usar más de una chaqueta de tiro, un par de pantalones de tiro y un par de botas de tiro durante un mismo campeonato o posición. Esto no impide que el tirador utilice pantalones corrientes o zapatillas de deporte de entrenamiento normales. La chaqueta se debe poder utilizar en las tres posiciones (tendido, de pie y de rodilla) y debe ajustarse a todas las especificaciones requeridas para ser aprobada para la competición. Cualquier prenda de ropa que no pase el Control de Equipo en tres (3) veces, no se podrá presentar de nuevo y deberá marcarse.

7.4.9.1.2 El **número de dorsal** lo deben llevar todos los tiradores en sus espaldas y por encima de su cintura en todo momento mientras estén participando en los entrenamientos oficiales o competiciones. Si el dorsal no está puesto, el tirador no podrá empezar o continuar.

7.4.9.1.3 **TODOS LOS TIRADORES DEBEN ACATAR las normas de Cotización y Patrocinio de la ISSF (SECCION 4 de Normas y Regulaciones de los Estatutos Oficiales).** Esta sección cubre las normas para competir en las competiciones de la ISSF, y asuntos tales como: Emblemas, Patrocinadores, Publicidad y Marketing Comercial de Ropa junto con Controles y Sanciones.

7.4.9.2 **Aparatos de Medida**





7.4.9.2.1 Grosor

El aparato utilizado para medir el grosor de la ropa y calzado debe ser capaz de medir una décima (0.10 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.

7.4.9.2.1.1 Tabla de Grosos

	Chaqueta	Pantalones	Zapatos	Guantes	Ropa Interior
Grosor Simple	2,5 mm	2,5 mm	4,0 mm	-	2,5 mm
Grosor Doble	5,0 mm	5,0 mm	-	-	5,0 mm
Grosor Total	-	-	-	12,0 mm	-
Refuerzos Grosor Simple	10,0 mm	10,0 mm	-	-	-
Refuerzos Grosor Doble	20,0 mm	20,0 mm	-	-	-

7.4.9.2.2 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:

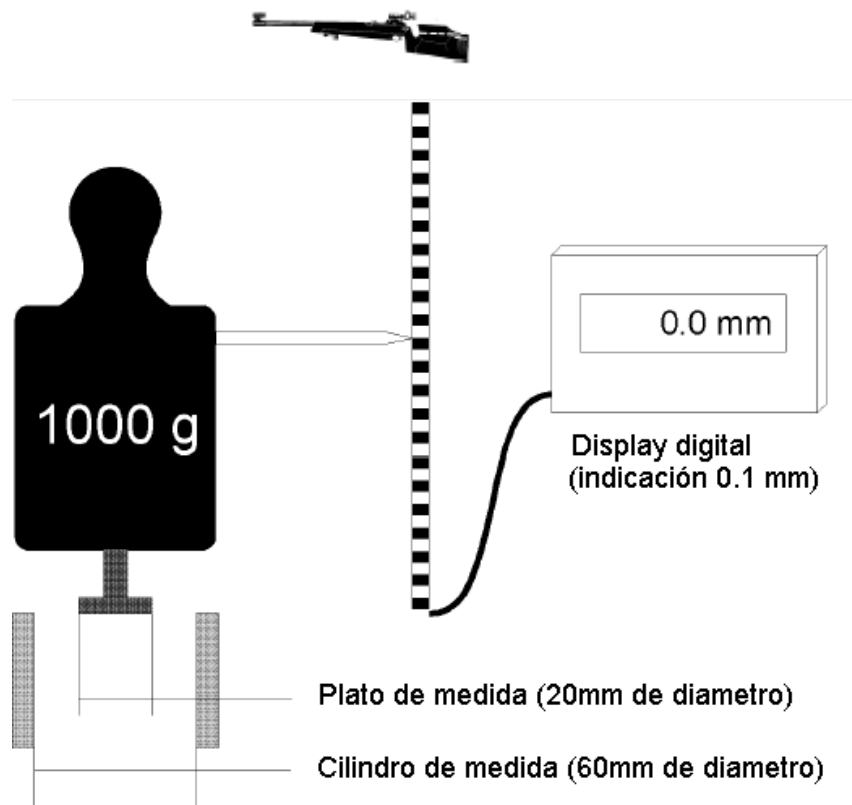
- A Cilindro de Medida = 60 mm de Diámetro
- B Peso de Medida = 1000 g (Incluido la empuñadura y la placa de medida C)
- C Placa de Medida = 20 mm de Diámetro
- D Plantilla Digital Indicadora 0,1 mm

7.4.9.2.2.1 El peso de medida "B" empuja la placa de medida "C" hacia la fibra/material que estará situada plana, sin estirar, sobre el cilindro de medida "A".

Si el cilindro de medida baja al menos 3 mm (pantalla digital "D" = 30) el material es aceptado.

7.4.9.2.2.2 Si indica un valor inferior (menor de 30) el material es demasiado rígido.

7.4.9.2.2.3 Se prevén controles de seguimiento después de la competición. Cualquier manipulación del material después de su inspección (sprays, etc.) será penalizado de acuerdo con las normas.



7.4.9.2.2.4 Cualquier otro aparato capaz de medir con exactitud puede ser usado si es aprobado por la ISSF.

7.4.9.3 La Chaqueta de Tiro

7.4.9.3.1 El cuerpo y las mangas de la chaqueta, incluyendo los forros, no deben exceder de 2,5 mm de grosor sencillo y 5 mm de grosor doble, en cualquier punto donde se puedan medir superficies lisas. La chaqueta no puede ser más larga que la parte más baja del puño (ver tabla de Chaqueta y Pantalones).

7.4.9.3.2 El cierre de la chaqueta se puede hacer sólo por medios no ajustables mediante p.ej. botones o cremalleras. La chaqueta no debe montar más de 100 mm en el cierre (ver Tabla de Chaqueta y Pantalones). La chaqueta debe colgar con soltura sobre el tirador. Para determinar esto, la chaqueta debe poder montarse más allá del cierre normal en al menos 70 mm, medidos desde el centro del botón al borde exterior del ojal. La medida debe tomarse con los brazos en los costados.

7.4.9.3.3 Se prohíben las trabillas, cordones, ligaduras o dispositivos que puedan ser utilizados como un soporte adicional. Sin embargo, esta permitido tener una cremallera o no más de dos trabillas para recoger la tela suelta en la zona del almohadillado del hombro (ver Tabla de Chaqueta y Pantalones). No se permite ninguna otra cremallera o dispositivo para cerrar o apretar más que aquellos especificados en estas normas y figuras.

7.4.9.3.4 La confección del panel para la espalda puede incluir más de una pieza de material, así como una tira o una cinta, siempre que no haga más rígida o reduzca la flexibilidad de la chaqueta. Todas las partes del panel de la espalda deben ajustarse al límite de espesor de 2,5 mm cuando se mida sobre una superficie plana. Todas las partes del panel de la espalda debe cumplir con las normas de rigidez.



- 7.4.9.3.5** Se permite un panel intercambiable a la espalda para dar ventilación, siempre que sea blando, flexible y plegable. Las sujeciones de este panel deben ser hechas de tal modo que no hagan más rígida la chaqueta o den apoyo adicional al tirador. Cada panel removible debe ser aprobado por el Control de Equipo. Todos los paneles de una chaqueta deben ser del mismo largo y ancho (ver Tabla de Chaqueta y Pantalones).
- 7.4.9.3.6** En las posiciones de tendido y de rodilla, la manga de la chaqueta de tiro no debe extenderse más allá de la muñeca del brazo en el cual se fija la correa. Las mangas no deben colocarse entre la mano o el guante y la parte delantera de la caja del arma cuando el tirador está en posición de tiro.
- 7.4.9.3.7** No pueden emplearse velcro, sustancias, líquidos o sprays pegajosos, en el interior o exterior de la chaqueta, almohadillados o equipo. Se permite hacer más áspero el material de la chaqueta.
- 7.4.9.3.8** Las Chaquetas de Tiro pueden ser reforzadas añadiendo parches solamente en la parte exterior sujetas a las siguientes limitaciones:
- 7.4.9.3.8.1** Máximo grosor, incluido el material de la chaqueta y todos los forros: 10 mm grosor sencillo o 20 mm grosor doble.
- 7.4.9.3.8.2** Se pueden añadir refuerzos en ambos codos en la mitad (1/2) de la circunferencia de la manga. En el brazo que sostiene la correa, el refuerzo puede extenderse desde la parte superior del brazo hasta un punto a 100 mm del extremo de la manga. El refuerzo del brazo opuesto puede tener una longitud máxima de 300 mm.
- 7.4.9.3.8.3** Solamente un gancho, presilla, botón o similar puede fijarse a la parte exterior de la costura de la manga o del hombro en el brazo de la correa para evitar que ésta se deslice.
- 7.4.9.3.8.4** El refuerzo del hombro donde se apoya la placa de la culata, no debe ser superior a 300 mm en su medida más larga (ver Tabla de Chaqueta).
- 7.4.9.3.8.5** Se prohíben todos los bolsillos interiores. Solamente se permite un (1) bolsillo exterior, colocado en la parte delantera derecha (parte delantera izquierda para los tiradores zurdos) de la chaqueta.
- 7.4.9.3.8.6** El tamaño máximo del bolsillo es 250 mm de alto, medido desde el borde inferior de la chaqueta y 200 mm de ancho.



Medidas en mm

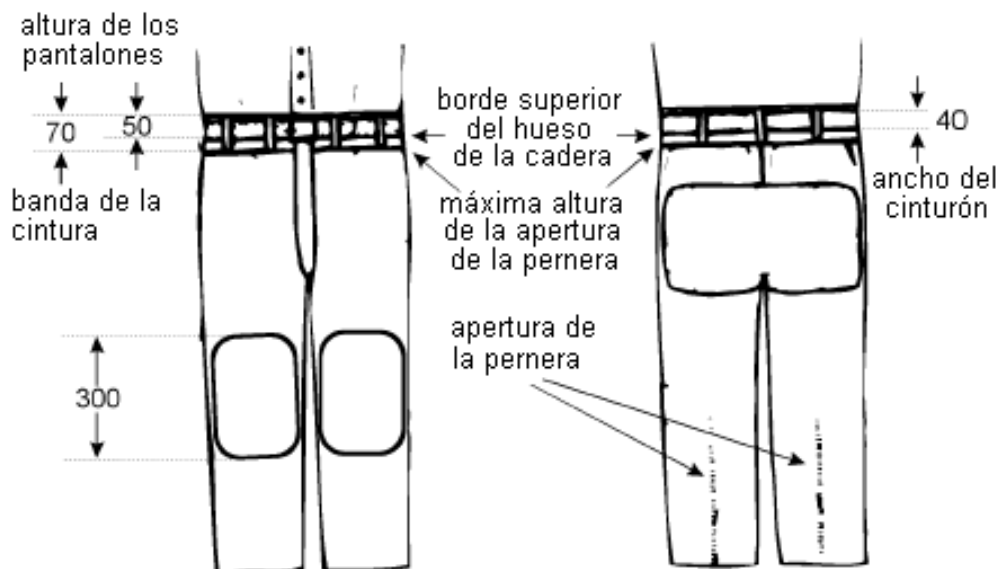
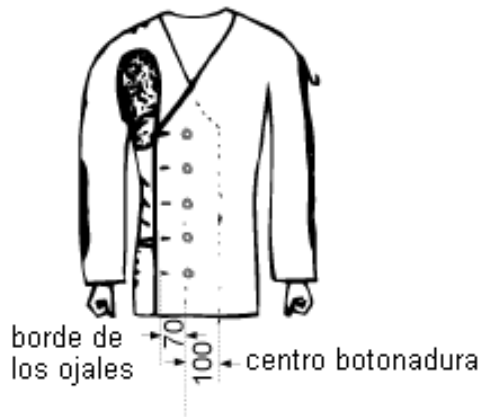
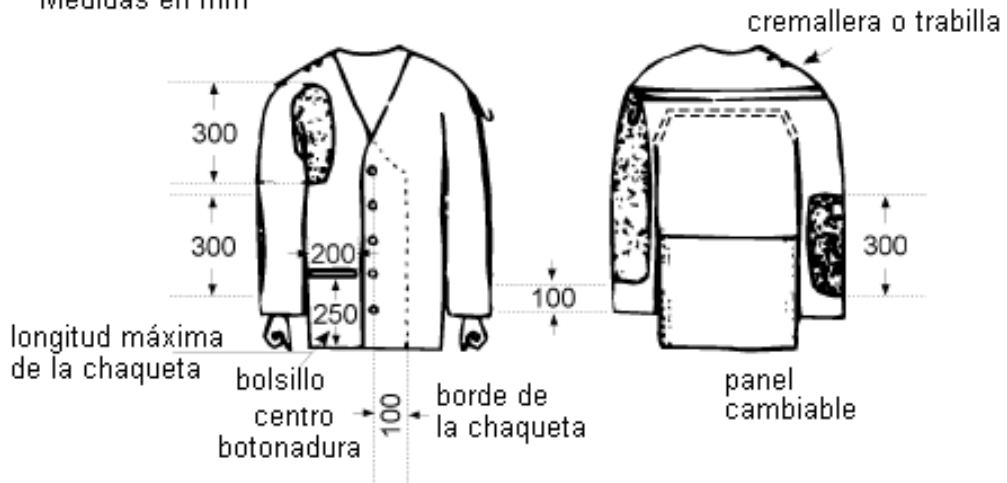


Tabla de la Chaqueta y del Pantalón de Tiro



7.4.9.4 Pantalones de Tiro

7.4.9.4.1 Los pantalones, incluido el forro no deben exceder 2,5 mm en grosor simple 5,0 mm en grosor doble, en cualquier punto medido sobre una superficie plana. Los pantalones no deben ser ajustados ni sobrepasar los 50 mm por encima del saliente del hueso de la cadera. Se prohíben los cordones, las cremalleras o los pasadores para apretar los pantalones alrededor de la pierna o de la cadera. Para sostener los pantalones, solamente puede usarse un cinturón normal de no más de 40 mm de ancho y 3 mm de grosor o bien tirantes. Si se utiliza cinturón en la posición de pie, la hebilla o cierre no se usará como soporte del brazo o codo izquierdo. Si los pantalones tienen cinto, no puede tener más de 70 mm de ancho y debe ajustarse por medio de una hebilla hasta el quinto (5) punto o superior al quinto (5), o similar en cierres ajustables de pasadores o velcro. Solo se permite un tipo de cierre. Se prohíbe el cierre velcro combinado con otro sistema cualquiera de cierre. Los pantalones deben ir sueltos alrededor de las piernas. El tirador debe poder sentarse en una silla con los pantalones puestos y todos los pasadores o cierres en posición cerrada. Si no se usasen pantalones especiales de tiro, pueden usarse pantalones corrientes siempre que no ofrezcan soporte adicional a ninguna parte del cuerpo.

7.4.9.4.2 Se pueden usar cremalleras, botones, velcro, pasadores o cierres similares no ajustables, para los pantalones en los siguientes sitios:

7.4.9.4.2.1 Cualquier tipo de cremallera o cierre en la parte delantera de los pantalones para abrir o cerrar la bragueta. La bragueta no debe estar situada más abajo del nivel de la entrepierna. Se permite cualquier abertura que no se pueda cerrar.

7.4.9.4.2.2 Se permite sólo otro pasador en cada pernera. La apertura (del pasador) no debe empezar más cerca de los 70 mm medidos desde el borde superior de los pantalones. Sin embargo, puede llegar a la parte inferior de la pernera (ver Tabla de Chaqueta y Pantalones). Se permitirá un pasador bien en la parte superior frontal de la pernera o en la parte posterior pero no en ambos sitios en una pernera.

7.4.9.4.2.3 Se pueden añadir refuerzos al asiento y ambas rodillas de los pantalones. El parche del asiento no puede exceder de la anchura de las caderas, y la medida vertical no puede ser más larga que lo necesario para cubrir los puntos normales del asiento del pantalón. Los parches de las rodillas pueden tener una longitud máxima de 300 mm. Los refuerzos de las rodillas no pueden ser más anchos que la mitad de la circunferencia de las perneras de los pantalones. El grosor de los refuerzos, incluyendo el material de los pantalones y forros, no debe exceder de 10 mm en grosor simple (20 mm en grosor doble). Todos los bolsillos están prohibidos.

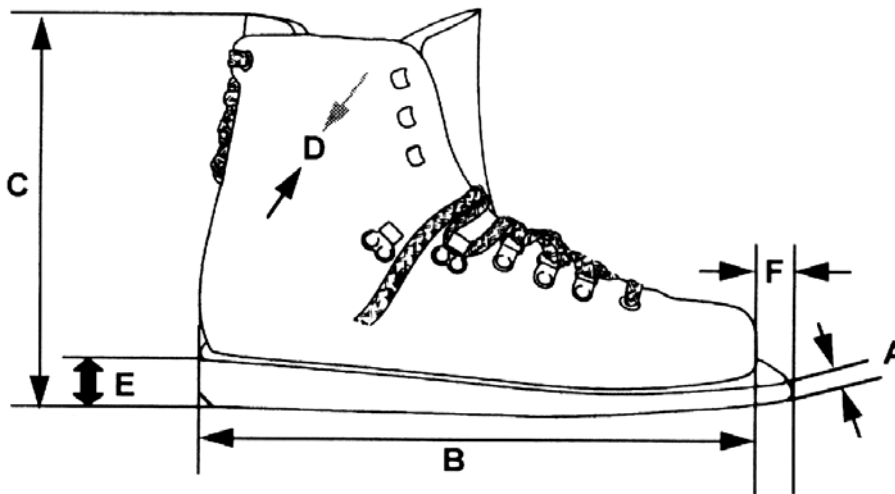
7.4.9.5 Zapatos

Se permiten los zapatos normales de calle o los zapatos ligeros de atletismo y las botas de tiro que no excedan las siguientes especificaciones:

7.4.9.5.1 El material de la parte superior (por encima de la línea de la suela) debe ser blando, flexible, plegable, no más grueso de 4mm, incluyendo todos los forros, cuando se mida sobre cualquier superficie lisa tal como en el punto D de la Figura de el zapato.



- 7.4.9.5.2** La suela debe ser flexible a la altura de la parte anterior de la planta del pie.
- 7.4.9.5.3** La altura del zapato desde el suelo hasta el punto más alto (Dimensión C, Tabla del Zapato) no debe exceder de dos tercios (2/3) de la longitud (Dimensión B + F).
- (Ejemplo: Si la longitud del zapato (B + F) es 290 + 10 mm = 300 mm, la altura (C) no debe ser mayor de 200 mm).
- 7.4.9.5.4** Si un tirador lleva zapatos, estos deben de ser pareja, pero ver Tabla de Zapatos.



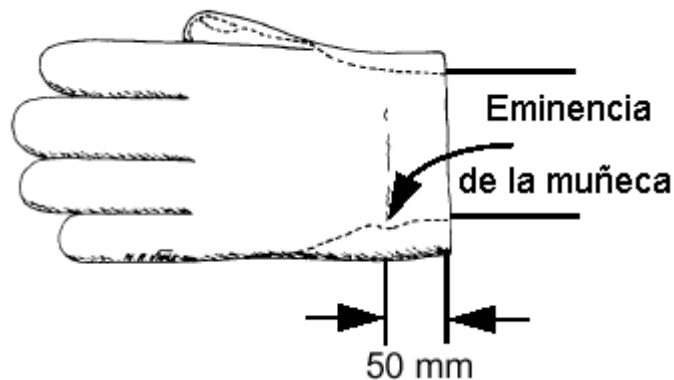
A	Grosor máximo de la suela en la puntera : 10 mm
B	Longitud total del zapato: De acuerdo con la talla del pie del usuario.
C	Altura máxima del zapato: No debe exceder los dos tercios (2/3) de la longitud (B + F).
D	Grosor máximo de la parte superior del zapato: 4mm
E	Máximo de tacón: 30 mm
F	La prolongación de la suela de la puntera no debe ser mayor de 10 mm y puede ser cortada en ángulo en una o en ambas suelas. No se permite ninguna otra prolongación de la suela, ni en largo ni en ancho.



7.4.9.6 Guantes de Tiro

7.4.9.6.1 El grosor total no debe exceder de 12 mm midiendo juntos los materiales delantero y trasero, en cualquier punto que no sean las costuras o juntas.

7.4.9.6.2 El guante no debe prolongarse más de 50 mm por encima de la muñeca medidos desde el centro de la articulación de la muñeca (Guantes de Tiro). Se prohíbe cualquier correa o dispositivo de cierre en la muñeca. Sin embargo, una parte de la muñequera puede ser elástica para permitir ponerse el guante, pero debe dejar el guante suelto alrededor de la muñeca.



7.4.9.7 La Vestimenta del Tirador

7.4.9.7.1 Toda la ropa que se lleve debajo de la chaqueta de tiro no debe tener un grosor mayor de 2,5 mm en espesor simple o de 5 mm en espesor doble. Lo mismo se aplica a la ropa que se lleve debajo de los pantalones.

7.4.9.7.2 Debajo de los pantalones de tiro o chaqueta de tiro, solamente se puede llevar ropa interior y/o prendas de entrenamiento que no den estabilidad. Las prendas de entrenamiento que pueden llevarse debajo de los pantalones de tiro no incluyen pantalones corrientes, vaqueros, etc. Se prohíbe cualquier otro tipo de prenda interior.

7.4.10 Accesorios

7.4.10.1 Catalejos

Se permite el uso de catalejos montados fuera del arma para localizar los impactos. Solamente para competiciones de 50 m y 300 m.



7.4.10.2 Bolsas de Tiro

La bolsa de tiro no se puede colocar delante del hombro delantero del tirador en la línea de tiro, excepto en la posición de pie, en la que puede utilizarse la bolsa de tiro, tabla o soporte como apoyo del arma entre los disparos. La bolsa de tiro, tabla o soporte no deben ser de tal dimensión o forma que interfiera a los tiradores de puestos contiguos o constituya una defensa contra el viento. Se permite el uso de un rodillo para apoyar el arma entre disparos.

7.4.10.3 Esterillas

Se prohíbe el uso de esterillas particulares.

7.4.10.4 Rodillo

Se permite sólo un rodillo cilíndrico para el tiro en la posición de rodilla. Sus medidas deben ser de un máximo de 25 cm de largo y 18 cm de diámetro. Debe estar fabricado con material blando y flexible. Se prohíbe el uso de ribetes u otros dispositivos para dar forma al rodillo.

7.5.0 OFICIALES DE COMPETICIÓN

Debe nombrarse un Juez de Galería para supervisar el desarrollo de las competiciones.

7.5.1 Deberes y funciones del Jefe de Galería

Debe nombrarse un Jefe de Galería para cada galería. El Jefe de Galería:

<ul style="list-style-type: none">• 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.
<ul style="list-style-type: none">• Es partícipe en el sorteo para la asignación de los puestos de tiro.
<ul style="list-style-type: none">• 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.
<ul style="list-style-type: none">• Es responsable de asegurar la cooperación de todo el personal de galería con el Jurado.



7.5.2

Deberes y Funciones del Arbitro de Galería

Debe nombrarse un Arbitro de Galería por cada cinco o diez puestos de tiro. El Arbitro de Galería debe:

<ul style="list-style-type: none">• Responsabilizarse ante el Jefe de Galería de la dirección de la competición en la sección de blancos que le haya sido encomendada, debiendo cooperar con los miembros del Jurado en todo momento.
<ul style="list-style-type: none">• Llamar a los tiradores a sus puestos de tiro.
<ul style="list-style-type: none">• 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.
<ul style="list-style-type: none">• .Asegurarse de que las Carabinas o rifles, equipo y accesorios de los tiradores han sido examinados y aprobados.
<ul style="list-style-type: none">• Comprobar las posiciones de tiro de los competidores y avisar al Jurado de cualquier irregularidad.
<ul style="list-style-type: none">• Dar las ordenes necesarias y requeridas.
<ul style="list-style-type: none">• Tomar cualquier decisión necesaria cuando se produce una interrupción, protesta, disputa, o cualquier otro suceso que surja durante la competición.
<ul style="list-style-type: none">• Ser responsable de la anotación correcta de los disparos por parte del Secretario de Puesto, cuando se usen blancos de papel.
<ul style="list-style-type: none">• Supervisar el funcionamiento correcto de los blancos.
<ul style="list-style-type: none">• Recibir las reclamaciones y transmitir las a un miembro del Jurado.
<ul style="list-style-type: none">• Ser responsable de anotar todas las irregularidades, molestias, penalizaciones, interrupciones, fuegos cruzados, tiempo adicional permitido, disparos repetidos, etc. sobre la hoja de informe, los blancos o la tira de papel de la impresora y sobre el tablón de puntuaciones.



7.5.3 Deberes y Funciones del Secretario de Puesto – Blancos de Papel

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

<ul style="list-style-type: none">• Anotar o verificar la información correspondiente en la tarjeta de puntuación y en el tablero de puntuación (nombre del tirador, número de dorsal, número de puesto de tiro, etc).
<ul style="list-style-type: none">• Informar al tirador cuando estén listos sus blancos de ensayo y competición. El tirador debe informar claramente al Secretario de Puesto si desea disparos de ensayo o de competición; esto lo debe confirmar el Secretario de Puesto. A fin de evitar dificultades lingüísticas, se le deben dar al tirador dos tarjetas con las palabras ENSAYO y COMPETICION. Además, cada tarjeta debería llevar impreso una reproducción de un blanco pequeño de ensayo o de competición. El tirador solamente debe enseñar al Secretario de Puesto la tarjeta apropiada.
<ul style="list-style-type: none">• Tener un telescopio si el cambio de blanco se hace a través de un mando a distancia. Si el Secretario de Puesto controla el cambio de blanco, debe esperar unos pocos segundos antes de dar la señal para el cambio de blanco, de este modo, da la oportunidad al tirador de observar sus impactos.
<ul style="list-style-type: none">• 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 pupitre, para provecho de los espectadores.
<ul style="list-style-type: none">• En las Galerías de tiro donde los blancos retornen mecánicamente al puesto de tiro, recogerá el/los blanco(s) inmediatamente después de cada serie de diez disparos y lo/los colocará en un contenedor cerrado, a fin de que sean retirados por personal autorizado y entregados a la Oficina de Clasificación.
<ul style="list-style-type: none">• Abstenerse de cualquier conversación con el tirador o de cualquier comentario referente a la puntuación y al tiempo que reste de competición.

7.5.4 Deberes y funciones de los Árbitros de Blancos y de Foso – Blancos de Papel

7.5.4.1 El número de Árbitros de Foso deberá corresponder con el número de Árbitros de Galería. Son responsables del funcionamiento del foso en el grupo de blancos que se les asigne para asegurar que los blancos son cambiados, puntuados, marcados y subidos rápidamente para el siguiente disparo del tirador.

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

7.5.4.3 Cuando se utilizan cajas de cambio automático de blancos, los Árbitros de foso son responsables de poner los blancos correctos en las cajas, quitarlos y prepararlos para su entrega a la Oficina de Clasificación. También son responsables de anotar en los blancos cualquier irregularidad que pueda haber ocurrido.

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



7.5.5 Árbitros Técnicos – Blancos Electrónicos

Deben nombrarse unos Árbitros Técnicos para hacer funcionar y mantener el equipo de Blancos electrónicos.

7.5.5.1 Cartulinas Traseras – Blancos Electrónicos 10 m / 50 m / 300 m

Cuando se usen blancos electrónicos una cartulina trasera debe fijarse a la **parte trasera** del blanco la cual debe ser renovada para cada tanda (excepto a 10 m, que con la tira negra de papel junto con la carátula blanca forman el registro).

7.6.0 DESARROLLO DE LAS PRUEBAS DE TIRO Y NORMAS DE COMPETICIÓN.

7.6.1 Posiciones

7.6.1.1 Tendido

- El tirador puede tenderse directamente sobre el suelo del puesto de tiro o sobre una esterilla.
- También puede utilizar la esterilla para apoyar los codos.
- El cuerpo debe estar extendido en el puesto de tiro con la cabeza hacia el blanco.
- La carabina o rifle debe sostenerse con ambas manos y en un hombro.
- Cuando se está apuntando, la mejilla puede colocarse contra la culata del arma.
- La carabina o rifle puede sostenerse mediante una correa, pero la parte delantera, detrás de la mano izquierda no debe tocar la chaqueta de tiro.
- Ninguna parte de la carabina o rifle puede tocar la correa o sus accesorios.
- La carabina no puede tocar ni apoyarse en ningún otro punto u objeto.
- Los antebrazos y las mangas de la chaqueta de tiro a partir del codo, deben estar visiblemente levantados sobre la superficie del puesto de tiro.
- El antebrazo que sujeta la correa debe formar un ángulo no menor de 30 grados desde la horizontal, medido desde el eje del antebrazo.

7.6.1.2 Pie

- El tirador debe permanecer de pie libremente con ambos pies sobre el suelo del puesto de tiro o sobre la esterilla, sin ningún otro apoyo.
- La carabina o rifle debe sostenerse con ambas manos y el hombro (parte superior derecha del pecho) o la parte superior del brazo cerca del hombro, la mejilla y la parte del pecho próxima al hombro derecho.
- Sin embargo la carabina no puede estar apoyada en la chaqueta ni en el pecho más allá del área del hombro derecho y pecho derecho.
- El brazo y el codo izquierdos pueden apoyarse en el pecho o en la cadera.
- La carabina no puede tocar ni apoyarse en ningún otro punto u objeto.
- Se puede utilizar un apoyo para la palma de la mano, pero no en las pruebas de Rifle Standard 300 m o Carabina Aire.
- No está permitido un tope de mano en esta posición para 300 m Rifle Standard y Carabina Aire 10 m.
- En esta posición, el uso de correa está prohibido para todas las carabinas o rifles.



7.6.1.3 Rodilla

- El tirador puede tocar el suelo del puesto de tiro con la punta del pie derecho, la rodilla derecha y el pie izquierdo.
- La carabina o rifle debe sostenerse con ambas manos y el hombro derecho.
- El codo izquierdo debe apoyarse en la rodilla izquierda.
- La punta del codo no debe sobresalir más de 100 mm de la punta de la rodilla ni estar 150 mm detrás de la misma.
- La carabina o rifle pueden sostenerse por medio de una correa pero la parte delantera, detrás de la mano izquierda, no debe tocar la chaqueta de tiro.
- Ninguna parte de la carabina o rifle, puede tocar la correa o sus accesorios.
- La carabina no puede tocar ni apoyarse en ningún otro punto u objeto.
- Si el rodillo se coloca debajo del empeine del pie derecho, el pie no puede girarse con un ángulo de más de 45 grados.
- Si el rodillo no se utiliza, el pie puede colocarse con cualquier ángulo. Esto puede incluir colocar la parte lateral del pie y la pantorrilla en contacto con la superficie del puesto de tiro.
- Ninguna parte del muslo o de las nalgas puede tocar el suelo en punto alguno.
- Si el tirador usa esterilla puede arrodillarse completamente en ella o puede tener uno o dos de los tres puntos de contacto (punta del pie, rodilla, pie) en la esterilla.
- Solamente se pueden llevar pantalones y ropa interior, entre la asentadera del tirador y el talón. La chaqueta u otros artículos no pueden ser colocados entre estos dos puntos o debajo de la rodilla derecha.

7.6.2 Pruebas de Carabina y Fusil

VER TABLA DE PRUEBAS DE CARABINA Y FUSIL 7.15.0

7.6.2.1 Las modalidades de Carabina deberán programarse en orden de 10 m, 50 m, y 300 m, de cualquier manera, cuando se tiran las modalidades a 300 m se deben tirar siempre después de las modalidades de 10 m y 50 m.

7.6.2.2 Las pruebas de tres posiciones de 50 m y 300 m se deben tirar en el siguiente orden:

- Tendido
- Pie
- Rodilla

7.6.2.2.1 Carabina o Rifle 3x40

Todos los tiradores deben completar la fase de tendido antes de empezar la fase de pie, y todos los tiradores deben completar la fase de pie antes de empezar la fase de rodilla.

7.6.2.2.2 El tiempo máximo permitido para cambiarse entre posiciones es de 10 minutos.



7.6.3 Manejo de Blancos

7.6.3.1 Blancos de Papel

7.6.3.1.1 Carabina de Aire 10 m

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

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

7.6.3.1.2 Carabina 50 m

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

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

7.6.3.2 Blancos Electrónicos

7.6.3.2.1 Las instrucciones para el uso de los botones de control del tirador para modificar la presentación del blanco en la pantalla del monitor (ZOOM) y cambiar de blanco de Ensayo a blanco de Competición (MATCH) se darán al presentar la competición, por el Jefe de Galería.

7.6.3.2.2 No está permitido oscurecer la pantalla del monitor del tirador o ninguna parte de la pantalla. Toda la pantalla debe estar visible para el Jurado y el Personal de Galería.

7.6.3.2.3 Los tiradores y los Árbitros de Galería **no deben tocar los paneles de control de las impresoras** y/o las tiras de papel impresas antes de terminar la tanda o la competición, excepto cuando lo autorice el Jurado. Los tiradores deben firmar la tira de papel impresa (próximo a la puntuación total) antes de dejar la galería para identificar la puntuación.



7.6.4 Reglamento de la Competición

7.6.4.1 Tiempo de Preparación

Se debe conceder al tirador 10 minutos antes del inicio de la competición, a fin de que pueda realizar sus preparativos finales. Durante el tiempo de preparación los blancos de ensayo deben estar visibles. El Jefe de Galería puede permitir a los tiradores que sitúen su equipo en el puesto de tiro antes de que comience el período de preparación, a condición de que cualquier tanda previa haya terminado. El Jefe de Galería anunciará cuando la tanda previa ha terminado. Las comprobaciones antes de la competición por el Jurado y los Árbitros de Galería deben completarse antes de que el tiempo de preparación comience.

Entonces se dará la orden **EL TIEMPO DE PREPARACION COMIENZA YA**. Antes y durante el tiempo de preparación los tiradores pueden manipular sus carabinas o rifles, realizar disparos en seco y hacer ejercicios de puntería en la línea de tiro.

7.6.4.2 Comienzo

La competición se considera que ha empezado cuando el Jefe de Galería ha dado la orden **“YA”**. Cada disparo efectuado después de que el tirador complete sus disparos de ensayo debe considerarse como de competición. Sin embargo, se permiten los disparos en seco.

7.6.4.3 Reemplazo de un Tirador

Un tirador que se retira cualquier tiempo después de haber realizado su primer disparo de ensayo en la Competición, no debe ser reemplazado.

7.6.4.4 Los **disparos de ensayo** (ilimitados en número) deben ser realizados solo antes del comienzo de cada competición o posición. Una vez que se ha efectuado el primer disparo de competición, no se permiten disparos de ensayo adicionales a menos que los autorice el Jurado de acuerdo con estas Reglas. Cualquier disparo(s) posterior realizado en contra de esta regla debe ser puntuado como fallo(s) o cero(s).

7.6.4.5 Un disparo o disparos **efectuados antes del comienzo** del tiempo oficial de tirada deben incurrir **una penalización de dos (2) puntos** sobre el primer blanco(s) de competición. Un disparo o disparos que no sea efectuado será contado como fallo(s) o cero(s) sobre el último blanco(s) de competición. Lo mismo se aplica a los disparos efectuados después de terminar oficialmente la tirada, a no ser que el Jefe de Galería y/o un Miembro del Jurado hayan autorizado tiempo adicional. Si un disparo(s) tardío no puede ser identificado, este disparo(s) debe ser anulado por la deducción del disparo(s) más alto del blanco.

7.6.4.6 Tiempo Restante

El Jefe de Galería debe informar a los tiradores del tiempo que les queda, por medio de altavoz, diez (10) y cinco (5) minutos antes del final del tiempo de tirada.



7.6.4.7 Reglas Específicas para la Prueba de Carabina Aire

- 7.6.4.7.1** Si un tirador **libera una carga de gas o aire** durante el periodo de preparación, se le debe **advertir** por la primera infracción y por la segunda y siguientes infracciones, **deducirle** dos (2) puntos por cada una, en la primera serie de competición.
- 7.6.4.7.2** Después de que el primer blanco de competición este colocado, cualquier **liberación de una carga de gas o aire**, sin que el balín toque el blanco, haya sido cargado o no, será puntuado como fallo o cero. El tiro en seco sin liberar una carga de gas está permitido excepto durante las Finales.
- 7.6.4.7.3** Si un tirador desea cambiar su cilindro de gas o aire, debe dejar el puesto de tiro para hacerlo (debe de obtener permiso).

7.6.5 Interrupciones

- 7.6.5.1** Si un tirador debe dejar de disparar durante **más de tres (3) minutos** por una causa ajena, puede solicitar un tiempo adicional igual al tiempo perdido o sumar un (1) minuto al tiempo restante, si sucede durante los últimos minutos de competición. No se permitirá tiempo adicional para compensar el tiempo perdido por un tirador que deja el puesto de tiro para cambiar o rellenar su cilindro de gas o aire (debe de obtener permiso).
- 7.6.5.2** Si un tirador es interrumpido por más de cinco (5) minutos, o cambiado a otro puesto de tiro, puede efectuar disparos de ensayo ilimitados a un blanco de ensayo, al comienzo del tiempo que le quede, incluido cualquier tiempo adicional concedido. Si se utiliza un sistema automático de blancos que no permite el uso de un nuevo blanco de ensayo, los disparos de ensayo deberán realizarse sobre el próximo blanco de competición sin utilizar. En este caso deberán efectuarse dos disparos de competición en el blanco siguiente de acuerdo con las instrucciones dadas por el Árbitro de Galería o Jurado. Los Árbitros de Galería o miembros del Jurado deberán asegurarse de que se anota una explicación completa sobre la hoja de puntuación.
- 7.6.5.3** Toda prórroga de tiempo concedida por el Jurado o los Árbitros de Galería debe anotarse con claridad, indicando el motivo, en la hoja de resultados del Secretario de Puesto y en el tablón de resultados donde el tirador pueda verlo claramente.



7.6.6 **Infracciones y Reglas Disciplinarias:**

Los Jurados tienen el derecho de examinar las carabina o rifles, equipamiento, posiciones, etc., de los tiradores en cualquier momento, incluso durante la competición. Durante la competición, no se deberán acercar mientras el tirador esta efectuando un disparo. De cualquier manera, se debe reaccionar inmediatamente cuando se ve involucrado en un asunto de seguridad.

7.6.6.1 **Generalidades**

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

7.6.6.1.2 Si un tirador **modifica una carabina, rifle o equipo**, que ya hubiera sido aprobado o no este de acuerdo con las reglas, antes o durante la competición, puede ser descalificado.

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

7.6.6.1.4 Si el equipo de un tirador ha sido aprobado por la Sección de Control de Equipo, pero el tirador no puede **presentar la Tarjeta de Control** al comienzo de la prueba, el tirador podrá empezar, pero será penalizado con una deducción de dos (2) puntos de la primera serie, si él (o su preparador o manager) no obtienen confirmación de que el equipo ha sido previamente inspeccionado por la Sección de Control de Equipo antes de que finalice el tiempo oficial de la prueba. El tirador (preparador o manager) tienen la responsabilidad de presentarse en la Sección de Control de Equipo con este propósito. No se le concederá ningún tiempo adicional.

7.6.6.1.5 Todas las **penalizaciones, deducciones, tiempos adicionales**, etc., deben ser marcados de forma clara y separada, por el Jurado y/o el Arbitro de Galería sobre el blanco, la hoja de informe, la hoja de resultados del Secretario de Puesto y el tablero de puntuaciones, para conocimiento de la Oficina de Clasificación.



7.6.6.2 Exceso de Disparos en una Prueba o Posición

Si un tirador efectúa más disparos de los previstos en el programa de la prueba o posición, el disparo(s) suplementario debe ser anulado en el último blanco(s) de competición. Si el disparo(s) no puede ser identificado, debe ser anulado el disparo(s) de mayor valor. El tirador también debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada disparo extra, deducido del disparo(s) de menor valor de las primeras series.

7.6.6.3 Excesos de Disparos por Blanco:

7.6.6.3.1 Si un tirador realiza más disparos sobre uno de sus blancos de competición que los previstos en el programa de la prueba, no debe ser penalizado las dos (2) primeras veces que esto ocurra. La tercera vez y sucesivas que esto suceda será penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada impacto desde la serie en que esto ocurra. Deberá además, realizar el debido número de disparos de menos en el blanco siguiente. Esto debería hacerse en el siguiente blanco.

7.6.6.3.2 Las pruebas de tres posiciones están consideradas como una (1) prueba.

7.6.6.3.3 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.

7.6.6.3.4 Si el impacto(s) actual que debe transferirse, no puede determinarse claramente por medio de las anotaciones del Secretario de Puesto, el impacto(s), con el valor más bajo debe transferirse al blanco(s) siguiente, o el impacto(s) con la puntuación más alta debe transferirse al blanco(s) anterior, de modo que el tirador no pueda obtener ventaja en una situación de "cuenta atrás".

7.6.6.4 Disparos Cruzados:

7.6.6.4.1 Los disparos cruzados de competición deben puntuarse como fallos o ceros.

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

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

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

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

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



- 7.6.6.4.7** Si el Árbitro de Galería no puede confirmar, más allá de toda duda razonable, que el tirador no efectuó el disparo(s) rechazado, el impacto se le debe imputar y anotar al tirador.
- 7.6.6.4.8** Para justificar la anulación de un disparo, se considera suficiente lo siguiente:
- 7.6.6.4.8.1** Si el Secretario de Puesto u otro Árbitro de Galería **confirma** por su observación del tirador y del blanco que el tirador no efectuó el disparo.
- 7.6.6.4.8.2** Si se **informa**, que falta un disparo, **por otro tirador** o el Secretario de Puesto, u otro Árbitro de Galería aproximadamente en el mismo momento y de uno de los dos o tres puestos vecinos.
- 7.6.6.4.9** Las **deducciones de las puntuaciones** deben hacerse siempre de la serie en la cual ocurrió la infracción. Si se trata de una deducción general, debe hacerse en el impacto(s) de menor valor de la primera serie de competición.
- 7.6.6.5** Cuando se utilicen **blancos electrónicos a 300 m**, el fuego cruzado no debería registrarse en el blanco del que recibe el impacto, pero deberá indicarse en el centro de control. El disparo que no de en el blanco será considerado fallo (cero) y se indicará que hay fuego cruzado.

7.7.0 ASIGNACION DE PUESTOS DE TIRO Y PRUEBAS ELIMINATORIAS

- 7.7.1 El principio básico para la asignación de puestos de tiro es**
- 7.7.1.1** Los tiradores tanto individualmente como por equipos (naciones) deben poder disparar bajo condiciones tan similares como sea posible.
- 7.7.1.2** Las mismas consideraciones se darán a los tiradores zurdos.

7.7.2 Pruebas de Carabina Aire 10 m (Galerías cerradas)

Si hay más tiradores que puestos en las pruebas de Carabina de Aire, deberán distribuirse en **dos o más tandas**, mediante sorteo.

7.7.3 Pruebas eliminatorias para Galerías al aire libre

- 7.7.3.1** Si el número de tiradores excede de la capacidad de la Galería de tiro, debe llevarse a cabo una **prueba eliminatoria**.
- 7.7.3.1.1** Cualquier eliminatoria deben hacerse realizando una tirada **completa**.
- 7.7.3.1.2** Los tiradores clasificados consistirán en un número proporcional de los tiradores de mayor puntuación de cada tanda eliminatoria, contando solamente los que hayan participado. El número de tiradores clasificados debe anunciarse tan pronto como sea posible.

Fórmula. El numero de puestos de tiro dividido por el total de número de tiradores multiplicado por el número de tiradores que hay en la tanda = al número de tiradores que pasan de la eliminatoria a la clasificación.

P.ej. 60 puestos de tiro y 101 tiradores

1ª tanda: 54 tiradores al comienzo = 32,08 → pasan 32 tiradores

2ª tanda: 47 tiradores al comienzo = 27,92 → pasan 28 tiradores



- 7.7.3.2** Cuando haya pruebas por equipos y se necesiten eliminatorias, los miembros de los equipos deben ser **repartidos equitativamente** en las tandas eliminatorias. Las puntuaciones por equipo se toman de estas tandas.
- 7.7.3.2.1** Si el número de blancos es insuficiente para colocar dos miembros de cada equipo en la primera entrada y los restantes miembros de cada equipo en la segunda entrada, será necesario hacer tres entradas con un miembro de cada equipo en cada entrada.
- 7.7.3.3** Un tirador que **no se clasifique** no se le debe permitir participar en la prueba.
- 7.7.3.4** En el caso de **empates** para las últimas plazas de una eliminatoria, el orden de clasificación se fijará de acuerdo con las Reglas de Desempate.
- 7.7.4** Si una competición dura **más de un día**, todos los tiradores deberán tirar un número igual de disparos y la misma posición o posiciones cada día.

7.8.0 INTERRUPCIONES

- 7.8.1** Si un tirador sufre una **interrupción** por causa de su **carabina, fusil o munición**, puede reparar el arma o bien seguir disparando con otra carabina o rifle, con la autorización del Jurado.
- 7.8.1.1** Las **interrupciones permitidas** en una competición son:
- Un cartucho falla al disparar.
 - Una bala se ha quedado en el cañón.
 - El rifle falla al disparar, aunque se ha presionado el gatillo.
 - El extractor falla al extraer el cartucho.
- 7.8.1.2** Si se **sustituye la carabina o rifle**, debe ser aprobada por la Sección de Control de Equipo.
- 7.8.2** El **tiempo máximo extra** permitido para reparar o reemplazar la carabina o rifle es de 15 minutos. El tirador debe completar su competición en la misma tanda.
- 7.8.2.1** Se le permitirán disparos de ensayo ilimitados durante el tiempo restante, pero solamente antes de reanudar los tiros que queden de competición.
- 7.8.2.2** Solamente se puede conceder tiempo adicional o disparos de ensayo adicionales, si la interrupción no es debida a un **fallo del tirador**.
- 7.8.2.3** Los Árbitros de Galería o Jurado **deben ser informados en todo momento**, de este modo pueden decidir que medidas deben tomar.

7.8.3 Interrupciones en los sistemas de blancos electrónicos:

- 7.8.3.1** En el caso de avería de todos los blancos de una galería (También aplicable a las galerías convencionales)
- 7.8.3.1.1** La finalización del tiempo de la tirada **debe ser registrado** por el Jefe de Galería y por el Jurado.



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

7.8.3.1.3 Una vez haya sido reparada la avería y toda la galería esté en funcionamiento, se añadirán **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 5 minutos. Se debe permitir a los tiradores ocupar sus posiciones cinco 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.

7.8.3.2 En caso de avería de un solo blanco:

Cuando deja de funcionar un solo blanco, se seguirá el mismo procedimiento que para blancos convencionales.

7.8.3.3 Reclamaciones concernientes a los fallos en el registro o indicación de un disparo en el monitor del sistema de blanco electrónico de puntuación.

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

7.8.3.3.2 Se indicará al tirador que efectúe un disparo más apuntando a su blanco.

7.8.3.3.3 Si el valor y situación de este disparo es registrado y indicado en el monitor, se indicará al tirador que continúe la competición. El valor y situación de este disparo **adicional** debe ser anotado. El tiempo de este disparo adicional, su número de disparo (habiendo incluido el disparo perdido) y su valor y su situación, y el número del puesto de tiro se deben dar al Jurado por escrito y registrarse en el Registro de la Galería.

7.8.3.3.4 Después de que **finalice la tanda** de competición, el ordenador de registro del blanco de marcador electrónico será examinado por el Jurado junto con la tira de papel negra (10 m) o la banda negra (50 m y 300 m). Un Miembro del Jurado debe examinar la carátula del blanco electrónico y el marco, y anotar la situación de cualquier disparo fuera de la zona negra. También debe conseguir la **cartulina** trasera de la parte posterior de este blanco (50 m y 300 m). 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.

7.8.3.3.5 Si todos los disparos son grabados correctamente, **el disparo reclamado será anotado** en el marcador del tirador, como el disparo realizado inmediatamente después (como disparo "**extra**"), pero el último disparo efectuado (adicional a la competición) será anulado.



- 7.8.3.3.6** Si el **disparo reclamado no ha sido localizado** en la memoria del ordenador, o en la tira de papel negro (10 m) o en la banda negra (50 m), o en el área del blanco no puntuable, o en cualquier otro lugar, entonces solamente aquellos disparos registrados correctamente **excluyendo, (como el disparo adicional) el último disparo efectuado** (adicional a la competición) serán anotados en el marcador del tirador.
- 7.8.3.3.6.1** 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.
- 7.8.3.3.7** Si el disparo adicional dirigido **no se registra o se muestra** en el blanco del marcador electrónico y no puede repararse en cinco (5) minutos, el tirador **se desplazará a un puesto de reserva**. Se le permitirán llevar a cabo ilimitados tiros de ensayo durante el tiempo que queda de la competición más algún tiempo adicional concedido. Entonces repetirá los dos (2) tiros de la competición que no se registraron o mostraron en el blanco utilizado con anterioridad. El tirador se le anotarán con la puntuación de todos los disparos que fueron mostrados en el monitor del primer blanco más la puntuación de todos los tiros válidos de la competición que fueron mostrados en el segundo blanco utilizado. Si los **dos (2) disparos adicionales** se encuentran más tarde grabados en el ordenador (no en la tira de impresión) del primer blanco, **serán anulados**.

7.8.3.4 Fallo del papel o de la banda elástica

Si el Jurado decide que el problema es por causa de un fallo del avance del papel o de la banda elástica, el tirador se moverá a otro puesto. Se le permitirá un número de disparos de ensayo ilimitado, tomando el tiempo restante de la competición más un tiempo adicional extra. El tirador repetirá el número de disparos de competición determinado por el Jurado. Al tirador se le anotará con la puntuación de todos los disparos que fueron mostrados correctamente en el monitor del primer blanco, más la puntuación de todos los disparos que se dispararon en el segundo blanco, para completar la tirada. Después de la tanda, el Jurado decidirá que disparos se contarán de cada blanco.

7.9.0 NORMAS DE CONDUCTA PARA LOS TIRADORES Y LOS DELEGADOS DE EQUIPO

7.9.1 General

No están permitidos los ruidos fuertes cerca de la línea de tiro. Los Árbitros de Galería, Miembros del Jurado, delegados de equipo y los tiradores deben **limitar sus conversaciones a asuntos oficiales** cuando hay cerca competidores. Los Árbitros de Galería deben procurar también que el ruido producido por los espectadores se mantenga a un nivel mínimo.

- 7.9.2** Cada equipo debe tener un **Jefe de Equipo**, el cual es responsable de mantener la disciplina dentro del mismo. Un tirador puede ser designado como Jefe de Equipo. El Jefe de Equipo debe colaborar con los Árbitros de Galería en todo momento en interés de la seguridad, de la eficacia en el desarrollo de la competición y de la deportividad. Un Jefe de Equipo será responsable de todos los asuntos que conciernan al equipo.



7.9.3 **El Jefe de Equipo es el responsable de:**

7.9.3.1 efectuar las **inscripciones necesarias**, con información correcta y entregárselas a los oficiales correspondientes, dentro del tiempo límite designado.

7.9.3.2 estar familiarizado con el **programa**.

7.9.3.3 hacer que los **miembros del equipo se presenten**, preparados para tirar en los puestos de tiro designados, a la hora correcta con el equipo apropiado.

7.9.3.4 **comprobar las puntuaciones** y presentar las reclamaciones si fuera necesario.

7.9.3.5 **comprobar** los boletines preliminares y oficiales, puntuaciones y los anuncios.

7.9.3.6 recibir **información oficial** y peticiones y transmitírselas a los miembros del equipo.

7.9.4 **El tirador debe presentarse** preparado para tirar, en el puesto de tiro designado, a la hora correcta, con el equipo apropiado.

7.9.5 **Ayudas durante la competición**

Está prohibido todo **tipo de ayuda** mientras que el tirador esté en la línea de tiro. En estas circunstancias el tirador puede hablar solamente con los miembros del Jurado o con los Árbitros de Galería.

7.9.5.1 Si un **tirador desea hablar** con otra persona, debe descargar su carabina o rifle, dejarla en condiciones seguras en el puesto de tiro (si es posible en la mesa del puesto de tiro). En el caso de carabinas o rifles accionados mediante cerrojo, se debe dejar el cerrojo abierto y hacia atrás. El tirador debe abandonar el puesto de tiro solamente después de notificarlo al Árbitro de Galería y sin molestar a los otros tiradores.

7.9.5.2 Si un **delegado de equipo desea hablar** con un miembro del equipo en el puesto de tiro, el delegado de equipo no debe ponerse en contacto directamente con el tirador, o hablar con él mientras esté en el puesto de tiro. El delegado de equipo debe obtener permiso del Árbitro de Galería o de un Miembro del Jurado, quien llamará al tirador para que salga de la línea de tiro.

7.9.5.3 Si un delegado de equipo o tirador **viola las normas referentes a la ayuda**, se le debe amonestar la primera vez. En caso de repetición, deben ser deducidos dos (2) puntos de la puntuación del tirador y el delegado de equipo debe abandonar la proximidad de la línea de tiro.

7.9.6 **Penalizaciones por violar las Normas:**

En el caso de violación de las Normas o instrucciones de un Árbitro de Galería o del Jurado, pueden ser impuestas las siguientes penalizaciones al tirador por un Miembro del Jurado o por el Jurado:

7.9.6.1 Una amonestación a un tirador debe ser **expresada en términos** tales que no ofrezca duda de que es una **AMONESTACIÓN** oficial y la tarjeta amarilla debe mostrarse. Sin embargo, no es necesario que una penalización vaya precedida por una amonestación. **Esto debe anotarse en un informe de incidentes y apuntarlo en el Registro de Campo por un Miembro del Jurado.**



- 7.9.6.2** Deducción de puntos de la puntuación, expresado por un Miembro del Jurado mostrando una tarjeta verde con la palabra **DEDUCCIÓN**. Esto debe constar en un Informe de Incidentes, indicarlo en la tira de papel, y anotarlo en el Registro del Campo por el Miembro del Jurado.
- 7.9.6.3** Descalificación, expresada por un Miembro del Jurado mostrando una tarjeta roja con la palabra **DESCALIFICACIÓN**. Una descalificación sólo se puede dar por la decisión de la mayoría del Jurado.
- 7.9.6.3.1** En el caso de una descalificación en las **Finales**, el tirador pasará ocupar la última posición de los participantes en la Final, y puede conservar su puntuación de calificación.
- 7.9.6.4** El tamaño de las tarjetas debería ser aproximadamente de 70 mm x 100 mm.
- 7.9.6.5** **Las infracciones serán graduadas por el Jurado**
- 7.9.6.5.1** En el caso de **violaciones manifiestas** de las Normas (carabinas o rifles, vestimenta, posición, ayudas, etc.) debe darse, primero, una **AMONESTACIÓN** oficial, para que el tirador tenga la oportunidad de corregir la falta. Siempre que sea posible, la amonestación debe darse durante la fase de entrenamiento o de los disparos de ensayo. Si el tirador no corrige la falta dentro del tiempo estipulado por el Jurado, se le deducirán dos (2) puntos de su puntuación. Si el tirador sigue sin corregir la falta, debe imponerse la descalificación.
- 7.9.6.5.2** En el caso de violaciones encubiertas de las Normas, cuando la falta sea deliberadamente ocultada, debe imponerse la descalificación.
- 7.9.6.6** Si un tirador **estorba a otro tirador** de una manera antideportiva cuando este último está disparando, se le deben deducir dos (2) puntos, si el incidente se repite, debe imponerse la descalificación.
- 7.9.6.7** Si cuando se pregunta para dar una explicación sobre un incidente, un tirador conscientemente y a sabiendas da una **información falsa**, se le deben deducir dos (2) puntos. En casos graves, se le puede descalificar.
- 7.9.6.8** Si un tirador manipula una carabina o rifle de **manera peligrosa** o viola cualquiera de las **normas de seguridad**, el tirador puede ser descalificado por el Jurado.
- 7.9.6.9** Si el Árbitro de Galería o Jurado consideran que el tirador está **retrasando la competición** innecesariamente, con la intención de obtener cualquier ventaja, el tirador debe ser amonestado por un miembro del Jurado. A partir de entonces, por cada falta similar, deben deducirse dos (2) puntos de la puntuación del tirador.
- 7.9.7** Todas las irregularidades, penalizaciones, fallos, averías, tiempos suplementarios concedidos, disparos repetidos o series repetidas, anulación de disparos, etc., se deben **indicar y anotar claramente** en un informe de incidencias, el registro de campo, la tira de papel impresa, en el blanco y en la tarjeta de puntuación (blancos de papel) por el Árbitro de Galería y/o un Miembro del Jurado a la atención de la Oficina de Clasificación.



7.10.0 CONTROL DE EQUIPO

- 7.10.1** El Comité de Organización debe proveer un juego completo de calibradores e **instrumentos para el Control de Equipo** antes y durante el Campeonato de la ISSF.
- 7.10.2** Previo a la competición, la carabina o rifle y resto del equipo del tirador, debe ser **examinado por el Control de Equipo** para asegurar que están conformes con las Normas de la ISSF. El tirador es el responsable de presentar todas las carabinas o rifles y el equipo, incluyendo cualquier equipo cuestionable y/o accesorios, para su inspección y aprobación oficial.
- 7.10.3** El Comité de Organización debe **informar a los Delegados de Equipo y tiradores**, con tiempo suficiente previo a la competición, donde y cuando pueden ser inspeccionados sus equipos.
- 7.10.4** El Control de Equipo estará **asistido y supervisado** por un Miembro del Jurado.
- 7.10.5** El Control de Equipo debe **registrar** el nombre del tirador, la marca (fabricante), número de serie, y calibre de cada carabina o rifle aprobado.
- 7.10.6** Todo el equipo aprobado **debe ser marcado** con un sello o pegatina, y la aprobación debe anotarse también en la tarjeta de control.
- 7.10.7** Después de que el equipo haya sido aprobado, **no debe ser alterado** en ningún momento previo ni durante la competición, de **cualquier forma que pueda infringir** las Normas de la ISSF.
- 7.10.8** Si hay cualquier duda con respecto a una alteración, el equipo debe devolverse al Control de Equipo para la **nueva inspección y aprobación**.
- 7.10.9** La aprobación de cualquier equipo es **válida solamente para la competición** para la cual fue hecha la inspección.

7.11.0 PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN

- 7.11.1 General**
Los disparos, que no impacten en las zonas de puntuación del blanco del tirador, deben ser puntuados como ceros.

7.11.2 PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN –Indicación de disparos a 300 m

- 7.11.2.1 Señalización del Blanco en el Foso**
Tan pronto como el marcador reciba la señal, debe indicar el disparo.
- 7.11.2.2 Indicación de impactos**
- 7.11.2.2.1** La **indicación de los impactos** debe hacerse de acuerdo con el siguiente sistema. Tan pronto como el marcador en el foso reciba una señal para marcar, debe:
- 7.11.2.2.1.1 Bajar** el blanco.
- 7.11.2.2.1.2 Cubrir** el impacto con un parche transparente y situar otro parche de contraste para marcar la situación del último disparo.



- 7.11.2.2.1.3 **Elevar** el blanco.
- 7.11.2.2.1.4 **Mostrar** el valor del impacto mediante el sistema de disco.
- 7.11.2.2.2 Cuando se use el **sistema de disco** para indicar el valor del impacto, debe hacerse con un disco delgado circular de 200 mm a 250 mm de diámetro. El disco está pintado una cara de negro y la otra de blanco, y montado sobre un palo delgado el cual normalmente se fija por el lado blanco, de 30 mm a 50 mm a la derecha del centro.
- 7.11.2.2.3 El **valor** de los impactos se mostrará como sigue:
- 7.11.2.2.3.1 Se debe marcar la posición del **último impacto**.
- 7.11.2.2.3.2 Los impactos con valores 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8 se deben mostrar colocando la **cara negra** del disco **hacia la línea de fuego**, sobre el punto apropiado en el marco del blanco, en posición alzada, como se muestra en la siguiente figura.
- 7.11.2.2.3.3 Si el **impacto es un nueve**, se debe mover el disco arriba y abajo dos veces sobre la zona negra del blanco, con la cara blanca del disco hacia la línea de fuego.
- 7.11.2.2.3.4 Si el **impacto es un diez**, el disco, con la cara blanca hacia la línea de tiro, se debe mover dos veces en el sentido de las agujas del reloj, por delante de la zona negra del blanco, como se muestra en la siguiente figura.
- 7.11.2.2.3.5 Un disparo que **no impacte en el blanco** se marca solamente moviendo la cara negra del disco tres o cuatro veces a un lado y otro de la superficie del blanco.
- 7.11.2.2.3.6 Si el impacto esta en la cartulina del blanco, pero **no en el área de puntuación**, primero se marcara indicando un cero, y luego mostrando la posición del impacto.

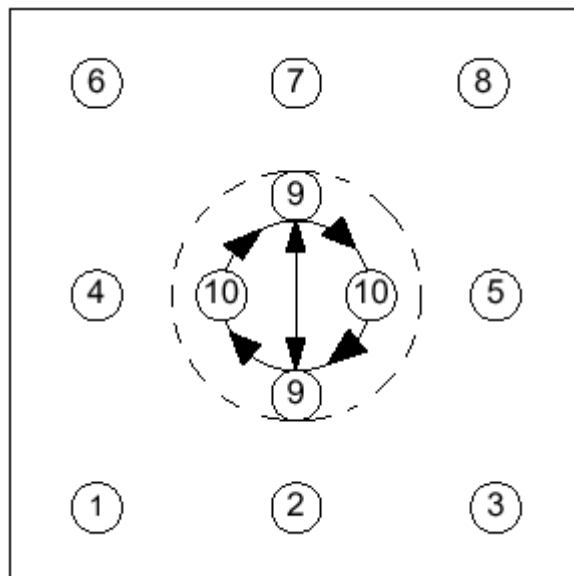


Diagrama para señalar los impactos



- 7.11.2.2.4** Los blancos de ensayo se deben marcar claramente con una raya en diagonal en la esquina superior derecha del blanco. La raya debe ser claramente visible a simple vista a una distancia apropiada en condiciones de luz normales. En el caso de manejo de blanco mediante foso, el blanco de ensayo no debe aparecer en absoluto mientras el tirador está efectuando disparos de competición.

7.12 DESEMPATES

7.12.1 Empates Individuales

Los empates en modalidades Olímpicas después de la fase de clasificación, solamente se romperán para decidir quien debe participar en las Finales. Tales empates se romperán de acuerdo con las Normas 7.14.2.1 a la 7.14.2.2.

7.12.1.1 Modalidades no Olímpicas y Calificaciones en modalidades Olímpicas

Los tiradores empatados con puntuaciones máximas no desempatarán.

- 7.12.1.1.1** En el caso de puntuaciones empatadas para los **ocho (8) primeros puestos**, el orden de clasificación debe determinarse por las siguientes reglas, tomadas consecutivamente hasta que el empate se resuelva:

- 7.12.1.1.2** La mayor puntuación de **la última serie de diez disparos**, retrocediendo por series de 10 disparos hasta que el empate se rompa.

- 7.12.1.1.3** El **mayor número** de dieces, nueves, ochos, etc.

- 7.12.1.1.4** El mayor número de **dieces interiores**.

- 7.12.1.1.5** Si **permanece algún empate**, los tiradores deben tener el mismo puesto.

7.12.1.2 Los otros empates individuales:

Los empates para el 9º puesto y siguientes, deben figurar con la misma clasificación, dejando vacantes el número apropiado de puestos detrás de la posición empatada antes de enumerar el siguiente clasificado. La lista se hará por orden alfabético Latino usando los apellidos de los tiradores.

7.12.2 Empates por equipos

Los empates para las tres (3) primeras plazas en las modalidades por equipos deben decidirse por la totalidad de resultados de todos los miembros del equipo y siguiendo los procedimientos para los desempates individuales descritos en la Norma 7.12.1. Los desempates para la 4ª plaza y siguientes deben ser listados por orden alfabético de naciones usando las abreviaciones de la ISSF(COI).

7.13.0 RECLAMACIONES Y APELACIONES

7.13.1 Honorarios por las Reclamaciones

Apelaciones	50 US\$, -- o equivalente en moneda local
Otras Protestas	25 US\$, -- o equivalente en moneda local

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



7.13.2 Reclamaciones Verbales

Cualquier tirador o Delegado de Equipo tiene derecho a reclamar cualquier circunstancia de la competición, decisión o acción, inmediata y verbalmente, a un Oficial de la Competición, Arbitro de Galería o Miembro del Jurado. Tales reclamaciones pueden presentarse en los casos siguientes:

- 7.13.2.1 Un tirador o Delegado de Equipo consideran que el Reglamento de la ISSF, Normas de la ISSF o **programa de competición, no se siguieron** en el desarrollo de la competición.
- 7.13.2.2 Un tirador o Delegado de Equipo **no está de acuerdo** con una decisión o acción de un Oficial de Competición, Arbitro de Galería o Miembro del Jurado.
- 7.13.2.3 Un tirador fue **estorbado o molestado** por otro tirador(es), Oficial(es) de Competición, espectador(es), miembro(s) de los medios de comunicación u otra persona(s) o causa(s).
- 7.13.2.4 Un tirador ha tenido **largas interrupciones** durante la tirada causadas por fallos del material del campo, la aclaración de las irregularidades u otras causas.
- 7.13.2.5 Un tirador ha tenido **irregularidades con respecto a los tiempos de tiro**, incluyendo tiempos de tiro que fueron demasiado cortos, o la no aparición de los blancos dentro del tiempo especificado.
- 7.13.2.6 Los Oficiales de Competición, Árbitros, Árbitros de Galería y Miembros del Jurado deben considerar inmediatamente las reclamaciones verbales. Pueden tomar acciones inmediatas para corregir la situación o remitir la reclamación al pleno del Jurado para que este decida. En tales casos, un Árbitro de Galería o Miembro del Jurado puede parar temporalmente el tiro, si es necesario.

7.13.3 Reclamaciones Escritas

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

- 7.13.3.1 El Comité de Organización debe suministrar **impresos** para usarse en la presentación de las reclamaciones escritas.
- 7.13.3.2 Las reclamaciones por escrito deben resolverse por la **mayoría del Jurado**.

7.13.4 Reclamaciones por Puntuación

7.13.4.1 Tiempo de Reclamación

Todas las reclamaciones por puntuación deben presentarse dentro de los **20 minutos** después de que los resultados oficiales estén puestos en el Tablero de Clasificaciones Principal. Debe ponerse la hora en que termina el plazo para presentar la reclamación por puntuación en el Tablero de Clasificaciones Principal.



7.13.4.2 **Blancos de Puntuación Electrónicos**

Si un tirador **impugna el valor de un disparo**, solamente se aceptará una reclamación cuando se haga antes del siguiente disparo o si se trata del último disparo, debe hacerse dentro de los tres (3) minutos siguientes. (excepto por falta de papel o por el avance de la banda de goma)

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

7.13.4.2.2 Si la reclamación concierne al valor de un disparo que no sea cero, o a fallo de registro **no es estimada**, será penalizada con dos (2) puntos, y debe pagarse los honorarios de 25 US\$, -- o equivalente en moneda local, por la reclamación.

7.13.4.2.3 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.

7.13.4.3 **Blancos de Papel**

7.13.4.3.1 Cuando se utilizan **blancos de papel**, si un tirador o Delegado de Equipo considera que el disparo fue puntuado o anotado incorrectamente puede protestar la puntuación, excepto las decisiones hechas con respecto al valor de los disparos utilizando un calibre, que son definitivas y no pueden ser protestadas. Reclamaciones por puntuación solamente pueden hacerse en puntuaciones, las cuales han sido decididas sin usar un calibre o cuando la lista de resultados o en la hoja de clasificación se han hecho anotaciones incorrectas.

7.13.4.3.2 Cuando se usan blancos de papel, el Delegado de Equipo o el tirador tiene el derecho de **ver el agujero del disparo(s) reclamado(s)**, pero no está permitido tocar el/los blanco(s).

7.13.4.3.3 La decisión tomada por el Jurado de Clasificación sobre el valor o el número de disparos en un blanco, es definitiva y no puede ser apelada.

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

7.13.5.1 **La decisión del Jurado de Apelación es definitiva.** La sanción puede reducirse o ampliarse.

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



7.14.0 FINALES EN MODALIDADES OLÍMPICAS

7.14.1 Modalidad

Modalidad	Seniors/Damas	Tiempo de Competición
Carabina Aire	Seniors	75 seg.
Carabina Aire	Damas	75 seg.
Carabina 50 m (3x40) (posición de pie)	Seniors	75 seg.
Carabina 50 m (3x20) (posición de pie)	Damas	75 seg.
Carabina 50 m tendido	Seniors	45 seg.

7.14.2 Clasificación

Debe efectuarse el programa completo en cada modalidad Olímpica como una **Ronda de Clasificación** para las Finales.

7.14.2.1 La clasificación para los ocho primeros puestos en la Ronda de Clasificación se harán de acuerdo con las Normas 7.12.1.1.1 a 7.12.1.1.4.

7.14.2.2 El Jurado de Clasificación determinará la posición final **por sorteo** cuando:

- varios tiradores haya alcanzado la puntuación máxima en la competición de clasificación,
- ocurre un empate entre dos o más finalistas, o
- ocurre un empate entre dos o más tiradores en el último puesto para la Final (ej. Octavo y noveno puesto), para determinar quien tirará en la Final.

7.14.2.3 Finalistas en la modalidad: **ocho (8) competidores**

7.14.2.4 Puestos de Tiro

Los tiradores que se clasifiquen para la final tendrán los siguientes puestos de tiro de acuerdo con su lugar de clasificación:

Puesto de Tiro	1	2	3	4	5	6	7	8
Posición en los Puestos	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°

7.14.3 Número de Blancos: Diez (10)

7.14.3.1 Debe haber un blanco disponible a izquierda y derecha de los ocho (8) blancos de la final y deben mostrar los blancos de la competición.

7.14.3.2 Solo para blancos de papel

7.14.3.2.1 Número de Blancos de Ensayo: 4 en cada modalidad.

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



7.14.4 Programa – Competiciones de Finales

TODAS LAS ORDENES DE GALERÍA DEBEN DARSE EN INGLÉS

7.14.4.1 Presentación en la Galería para la Final

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

7.14.4.1.1 El **tiempo de presentación** debe estar impreso en el programa oficial de tiro. Cualquier retraso debe anunciarse y puesto en la galería de la Final.

7.14.4.2 Tiempo de Preparación y Presentación de los Finalistas

Los tres (3) minutos del tiempo de preparación comienzan con la orden **“EL TIEMPO DE PREPARACIÓN COMIENZA YA”**. Los tiradores serán presentados a los espectadores, durante el tiempo de preparación y si fuera necesario durante los primeros minutos del tiempo de ensayo. Antes y durante el tiempo de preparación los tiradores pueden manejar sus carabinas o rifles, realizar disparos en seco y hacer ejercicios de puntería en sus puestos de tiro asignados.

7.14.4.3 La descarga de gas en las carabinas de aire no está permitido, y la violación recibe una amonestación y una sanción de dos (2) puntos si se repite.

7.14.5 El **tiempo comienza** después de dar la orden **“CARGUEN”** para el primer disparo de competición para cada final y debe estar impreso en el programa oficial de tiro. Cualquier retraso debe anunciarse y puesto en la galería de la Final.

7.14.5.1 Cualquier Finalista que **no esté en su puesto asignado** y preparado para disparar a la hora de comienzo será automáticamente clasificado en el último puesto del resultado de la Final y no se le permitirá participar en la Final.

7.14.6 Procedimiento de la Competición

7.14.6.1 Al final del tiempo de preparación el Árbitro de Galería anunciará **“EL TIEMPO DE ENSAYO COMIENZA YA”**. (Siete (7) minutos de tiempo de ensayo para un número ilimitado de disparos de ensayo).

7.14.6.1.1 30 segundos antes del final del tiempo de ensayo el Árbitro de Galería anunciará **“30 SEGUNDOS”**.

7.14.6.1.2 Al final de los siete (7) minutos de tiempo de ensayo el Árbitro de Galería anunciará **“ALTO”**.

7.14.6.2 Treinta (30) segundos de **pausa**.



7.14.6.3 Órdenes

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

“PARA EL PRIMER/SIGUIENTE DISPARO DE COMPETICIÓN – CARGUEN”	Después de esta orden el tirador carga su arma. La pistola NO DEBE cargarse antes de que se de esta orden.
	Esto significa: El cerrojo de las carabinas de 50 m DEBE estar abierto. Se permite dejar una vaina vacía en la recámara entre disparos. Las carabinas de aire solo se pueden cerrar después de la orden de “CARGUEN” . El cartucho o balín debe introducirse en la recámara solo después de la orden de “CARGUEN” .
“ATENCIÓN 3 – 2 – 1 – YA”	El tirador tiene 75 segundos en los cuales efectuará un disparo. 45 segundos en tendido.
	Esta orden de cuenta atrás deberá dar suficiente tiempo a los tiradores para que adopten su posición de tiro. El tiempo para disparar comienza cuando ha sido dada la orden de “YA” .
“ALTO”	Esta orden se da después de que el último tirador ha disparado, o inmediatamente después de terminarse el tiempo de tiro. El último segundo debe coincidir con la palabra “ALTO” .
“CAMBIO DE BLANCOS”	Para el foso o sistemas de porta blancos de vaivén, después de la orden de “ALTO” .

7.14.6.3.1 **Inmediatamente** después de cada disparo se anunciará el resultado de la **puntuación definitiva**, el procedimiento indicado se repetirá hasta que los 10 disparos se hayan efectuado.

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

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

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

7.14.6.3.5 **LOS EJERCICIOS DE PUNTERÍA SÓLO ESTÁN PERMITIDOS** entre la orden de **“ALTO”** y la siguiente orden de **“CARGUEN”**, pero solamente con el cerrojo abierto en las carabinas de 50 m, o sin montar en las carabinas de aire. **ESTÁ PROHIBIDO CUALQUIER TIPO DE TIRO EN SECO.**



7.14.7 Resultados Finales

En todas las modalidades los resultados de las Finales se añadirán a los resultados individuales de la ronda de Clasificación.

Los resultados de la clasificación, de la final y el total deben imprimirse en el boletín oficial de resultados.

7.14.7.1 Cualquier reclamación se decidirá inmediatamente y la decisión será definitiva.

7.14.7.2 La puntuación de la Final se efectuará, si es posible, con blancos electrónicos o máquinas lectoras de impactos, o debe usarse un dispositivo manual que clasifique cada zona en diez secciones (tales como 1.1, 1.2, 1.3, etc., hasta el máximo de 10.9). Los disparos en blancos de papel que no puedan ser clasificados por medio de máquinas de lectura de impactos, se puntuarán a mano por Miembros del Jurado con instrumentos aprobados por la ISSF. En las modalidades de 50 m se deben usar blancos intercalados (200 mm x 200 mm).

7.14.8 Decisiones en el caso de empate en la puntuación

7.14.8.1 En el caso de empate en la puntuación después de la Final, el empate se romperá disparo a disparo (shoot-off).

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

7.14.8.2.1 Solamente será cambiado el orden para los desempates por petición especial de la **ISSF**.

7.14.8.3 El **desempate de la Final** comenzará sin retraso y sin disparos de ensayo adicionales, siguiendo el procedimiento indicado en 7.14.6.3.

7.14.8.3.1 **NOTA:** Empates múltiples a 50 m

Si hay un retraso de más de cinco (5) minutos después de las series de la final, se puede solicitar hasta un máximo de tres disparos de calentamiento contra el blanco, sin que se indique la puntuación, en un tiempo máximo de 30 segundos. El tiempo de calentamiento comienza cuando la orden de “**YA**” se ha dado y el último segundo (30^o) deberá coincidir con la palabra “**ALTO**”.

7.14.8.4 Inmediatamente después de finalizada la puntuación y leído el resultado de cada disparo, el procedimiento indicado en el 7.14.6.3 se continuará hasta que el empate se haya roto.



7.14.9 Interrupciones

- 7.14.9.1** En caso de una **interrupción admisible**, el tirador podrá completar o repetir el disparo(s) sin efectuar, dos veces durante la Final, incluyendo los desempates, si puede reparar o reemplazar su carabina o rifle, o munición dentro de los 3 minutos después de que se haya declarado la interrupción admisible. En el caso de una **interrupción no admisible**, no se permitirá volver a tirar.
- 7.14.9.1.1** Si un disparo no puede efectuarse debido a una avería, el tirador puede intentar **corregir la avería** en el tiempo restante, después de intentar cualquier corrección, no podrá reclamar una interrupción admisible, a menos que una parte de la carabina o fusil, esté dañada lo suficientemente para impedir el disparo.
- 7.14.9.1.2** En caso de una **interrupción admisible**, los resultados del resto de los otros finalistas no deben mostrarse. Los otros finalistas deben esperar hasta que el tirador con interrupciones dispare (en el tiempo permitido). Después de esto, deben mostrarse todos los resultados juntos, y la final puede continuar.
- 7.14.9.2** Cuando ocurre una **avería en todos los blancos de la Final**, debe seguirse el siguiente procedimiento:
- 7.14.9.2.1** Los disparos completados se anotarán como **subtotal**.
- 7.14.9.2.2** Cuando la interrupción es reparada y es posible continuar la Final dentro de una hora, el resto de los disparos se completarán. Se permitirán cinco (5) minutos de disparos de ensayo ilimitados después de que los tiradores estén en sus posiciones.
- 7.14.9.2.3** Si la interrupción **no puede corregirse** para permitir continuar la Final dentro del tiempo designado, el subtotal anotado (**7.14.9.2.1**) se puntuará como el total final de la competición y los premios se entregarán sobre esta base.
- 7.14.9.2.4** Para los **resultados empatados**, todos los tiradores empatados se clasificarán de acuerdo con las Normas de DESEMPATE. El resultado de la Final se contará como las últimas series.
- 7.14.9.3** Cuando **falla un solo blanco**, el tirador se moverá a una posición de reserva. Bajo la petición de los tiradores se les permitirá un periodo adicional de dos (2) minutos para disparos de ensayo, antes de repetir el disparo(s) de competición anteriormente fallado.



7.15.0 Tabla de Modalidades de Carabina y Rifle

Carabina Aire 10 m	Senior Dama	60 40	1	4	RTG 6.3.2.3 6.3.23.1	1 hora, 45 minutos 1 hora, 15 minutos	1 hora, 45 minutos 1 hora, 15 minutos
Carabina 3x40 50 m	Senior	120	1	4 para cada posición	RTG 6.3.2.2 6.3.23.2	Tendido: 1 hora Pie: 1 hora, 30 minutos Rodilla: 1 hora 15 minutos	45 minutos 1 hora, 15 minutos 1 hora
Carabina 3x20 50 m	Dama	60	1	4 para cada posición	RTG 6.3.2.2 6.3.23.2	2 horas, 30 minutos	2 horas, 15 minutos
Carabina Tendido 50 m	Senior Dama	60 60	1	4	RTG 6.3.2.2 6.3.23.2	1 hora, 30 minutos	1 hora, 15 minutos
Fusil 3x40 300 m	Senior	120	10	1 para cada posición	RTG 6.3.2.1 6.3.23.3	Tendido: 1 hora, 15 minutos Pie: 1 hora, 45 minutos Rodilla: 1 hora, 30 minutos	45 minutos 1 hora, 15 minutos 1 hora
Fusil 3x20 300 m	Dama	60	10	1 para cada posición	RTG 6.3.2.1 6.3.23.3	2 horas, 30 minutos	2 horas, 15 minutos
Fusil Tendido 300 m	Senior Dama	60 60	10	1	RTG 6.3.2.1 6.3.23.3	1 hora, 30 minutos	1 hora, 15 minutos
300 m Modalidades de Fusil 3x20	Senior	60	10	1 para cada posición	RTG 6.3.2.1 6.3.23.3	2 horas, 30 minutos	2 horas, 15 minutos

Nota: El período de 10 minutos de preparación, empieza antes del tiempo publicado para el comienzo de la competición.



7.16.0 Tabla de especificaciones de Carabina

Modalidad	Peso Máximo	Disparador	Longitud Máxima del cañón/sistema	Munición	Orificio del pulgar, apoyo del pulgar, seta, apoyo para el borde de la mano, nivel de burbuja de aire	Otras Especificaciones
Carabina Aire 10 m	5,5 kg (Senior/Dama)	Sin Ajustes	850 mm (sistema)	4.5 mm (.177")	No	Sin Bípode
Carabina 3x40 50 m y Tendido	8.0 kg (Senior)	Sin restricciones	Sin restricciones	5.6 mm (.22" lr)	Si – seta solamente en pie	
Carabina 3x20 50 m y Tendido	6.5 kg (Dama)	Sin restricciones	Sin restricciones	5.6 mm (.22" lr)	Si – seta solamente en pie	
Rifle 3x40 300 m y Tendido	8.0 kg (Senior)	Sin restricciones	Sin restricciones	Máximo 8 mm	Si – seta solamente en pie	Máxima longitud de la banda de mira = 60 mm
Rifle 3x20 300 m y Tendido	6.5 kg (Dama)	Sin restricciones	Sin restricciones	Máximo 8 mm	Si – seta solamente en pie	Máxima longitud de la banda de mira = 60 mm
Rifle Stándard 3x20 300 m	5.5 kg (Senior)	Sin ajustes Peso mínimo del disparador: 1500g	762 mm (cañón)	Máximo 8 mm	No	Máxima longitud de la banda de mira = 60 mm Sin bípode o apoyo sujeto al fusil

El peso de la Carabina o Rifle se mide con todos los accesorios (incluyendo la seta o el tope de mano si se usa)



7.17.0 INDICE

Abandono del puesto de tiro - Fusil Standard 300 m	7.4.3.4.2
Accesorios	7.4.10
Agujero del pulgar - Fusil Standard 300 m /Carabina Aire 10 m	7.4.3.2
Alfombrilla de tiro (ver TR 6.3.12.2.2)	7.4.10.3
Alteración de la Carabina o del equipo	7.6.6.1.2
Alteración del equipo después del control	7.10.7
Anotación en un informe de incidentes	7.9.7
Anulación de un disparo	7.6.6.4.8
Anulación de un disparo - el tirador no disparó: confirmado	7.6.6.4.8.1
Anulación de un disparo - otro tirador anuncia el disparo	7.6.6.4.8.2
Apelaciones	7.13.5
Aplicación de las normas para todas las Modalidades de Carabina	7.1.1
Apoyo de la mano - Carabina 50 m / Fusil 300 m	7.4.4.3
Apoyo de la mano - Fusil Standard 300 m / Carabina Aire 10 m	7.4.3.2
Apoyo del pulgar - Fusil Standard 300 m /Carabina Aire 10 m	7.4.3.2
Apoyo del pulgar - Fusil Standard 300 m / Carabina Aire 10 m	7.4.3.2
Apuntar con el izquierdo - disparar con el derecho / Apuntar con el derecho - disparar con el izquierdo	7.4.2.3.4
Árbitro de blancos y foso	7.5.4
Árbitro de Galería	7.5.2
Árbitros técnicos	7.5.5
Avería de los blancos electrónicos	7.8.3
Avería de todos los blancos de la galería	7.8.3.1
Avería de un blanco	7.8.3.2
Ayuda del Jefe de Equipo	7.9.5.3
Ayuda durante la competición	7.9.5
Bajar la Carabina	7.2.5.5
Banderas de viento	7.4.1.2
Blancos de papel - Carabina 50 m	7.6.3.1.2
Blancos de papel - Carabina 50 m: Cambio de blancos	7.6.3.1.2.1
Blancos de papel - Carabina 50 m: Marcado demasiado lento o cambio	7.6.3.1.2.2
Blancos de papel - Carabina Aire 10 m	7.6.3.1.1
Blancos de papel - Carabina Aire 10 m: Cambio de blancos	7.6.3.1.1.1
Blancos de papel - Carabina Aire 10 m: Depositar los blancos después de una serie de 10 disparos	7.6.3.1.1.2
Blancos de papel - Manejo de blancos	7.6.3.1
Blancos Electrónicos	7.6.3.2
Blancos Electrónicos 300 m - disparos cruzados	7.6.6.5
Blancos testigo - Blancos Electrónicos	7.5.5.1
Bolsillo - Chaqueta de tiro	7.4.9.3.8.5
Botas de tiro - para un campeonato	7.4.9.1.1
Botella de gas o aire - cambio o llenado	7.6.5.1
Caja de tiro/ bolsa de tiro	7.4.10.2
Cambio - Carabina 3x40	7.6.2.2
Cambio de carabina - Carabina 50 m / Fusil 300 m	7.4.4.4
Cambio de Fusil - Fusil Standard 300 m	7.4.3.4.3
Cambio de una parte de la carabina - Carabina 50 m	7.4.4.4
Cambio o llenado - botella de gas o aire	7.6.5.1
Cañon - longitud - Fusil Standard 300 m	7.4.3.4.4
Cañones	7.4.2.2



Carabina 300 m para damas	7.4.5
Carabina 300 m para seniors	7.4.5
Carabina 3x40	7.6.2.2
Carabina 50 m -Generalidades	7.4.4
Carabina 50 m para damas	7.4.4.1
Carabina 50 m para seniors	7.4.4.1
Carabina Aire 10 m	7.4.3.5
Carabina o equipo sin aprobar	7.6.6.1.1
Cargar una carabina	7.2.5.1
Catalejos	7.4.10.1
Catalejos	7.4.2.3.1
Catalejos	7.4.10.1
Comienzo - disparos de ensayo, disparos de competición, disparos en seco	7.6.4.2
Compensadores	7.4.2.2.1
Competición en más de un día	7.7.4
Competición por equipos - Pruebas eliminatorias	7.7.3.2
Conocimiento de las normas	7.1.2
Contacto del Jefe de Equipo - con el tirador	7.9.5.2
Contacto del tirador - con otra persona	7.9.5.1
Contrapesos exteriores - Fusil Standard 300 m / Carabina Aire 10 m	7.4.3.3
Control de Equipo	7.10.0
Control de Equipo - deberes del Comité Organizador	7.10.1
Control de Equipo - información a los tiradores y delegados de equipo	7.10.3
Control de Equipo - marcado del equipo y Carabinas	7.10.6
Control de Equipo - registro	7.10.5
Control de Equipo - reinspección	7.10.8
Control de Equipo - responsabilidad del tirador	7.10.2
Control de Equipo - supervisión por el Jurado	7.10.4
Control de Equipo - validez	7.10.9
Control de Equipo en interés de la seguridad	7.2.4
Conversaciones cerca de la línea de tiro	7.9.1
Correas	7.4.2.5
Cotización de los tiradores	7.4.9.1.3
Cuenta atrás situación - transferencia de impactos por disparos en exceso	7.6.6.3.4
Curso de la tirada - Pruebas Eliminatorias	7.7.3.1.1
Chaqueta de tiro - soporte adicional; trabillas, cordones, costuras, ligaduras	7.4.9.3.3
Chaqueta de tiro	7.4.9.3
Chaqueta de tiro - Bolsillo	7.4.9.3.8.5
Chaqueta de tiro - características del panel trasero	7.4.9.3.5
Chaqueta de tiro - Cierre: no ajustable	7.4.9.3.2
Chaqueta de tiro - Construcción del panel trasero	7.4.9.3.4
Chaqueta de tiro - cuerpo, mangas, longitud	7.4.9.3.1
Chaqueta de tiro - material libre en el área del hombro	7.4.9.3.3
Chaqueta de tiro - para un campeonato	7.4.9.1.1
Chaqueta de tiro - Refuerzos	7.4.9.3.8
Chaqueta de tiro - Refuerzos :codos	7.4.9.3.8.2
Chaqueta de tiro - Refuerzos: espesor máximo	7.4.9.3.8.1
Chaqueta de tiro - Rigidez	7.4.9.3.7
Chaqueta de tiro - solapamiento, sujeción libre	7.4.9.3.2
Chaqueta de tiro - Sujeción de la manga	7.4.9.3.8.3
Chaqueta de tiro - Tamaño del bolsillo	7.4.9.3.8.6
Chaqueta de tiro - uso de la manga	7.4.9.3.6



Chaqueta de tiro - velcro, sustancias pegajosas, líquido o spray	7.4.9.3.7
Chaqueta de tiro -Refuerzos: apoyo de la placa de la culata en el hombro	7.4.9.3.8.4
Decisiones del Jurado de Clasificación / Blancos de papel	7.13.4.3.3
Decisiones del Jurado de Clasificación / Blancos Electrónicos	7.13.4.2.3
Deducción de puntos - anotación en el Informe de un Incidente	7.9.6.2
Deducción de puntos - ayuda	7.9.5.3
Deducción de puntos - carabina o equipo sin aprobar	7.6.6.1.1
Deducción de puntos - estorbo a un tirador	7.9.6.6
Deducción de puntos - liberación de una carga de gas o aire	7.6.4.7.1
Deducción de puntos - no se presenta la Tarjeta de Control	7.6.6.1.4
Deducción de puntos - retraso de la competición por un tirador	7.9.6.9
Deducción de puntos - tarjeta verde	7.9.6.2
Deducción de puntos - violación de las Normas	7.9.6.5.1
Deducción de puntos -disparo(s) antes de la orden de YA	7.6.4.5
Deducción de puntos -falsa información	7.9.6.7
Deducción de puntos -generalidades / en una serie	7.6.6.4.9
Deducciones - marcado, informe, información	7.6.6.1.5
Deducciones - muchos tiros por blanco	7.6.6.3.1
Demasiados disparos en una prueba o posición	7.6.6.2.2
Demasiados disparos por blanco	7.6.6.3
Demasiados disparos por blanco - más de dos veces	7.6.6.3.1
Demasiados disparos por blanco - segunda vez	7.6.6.3.1
Demasiados disparos por blanco - Transferencia del valor por exceso de disparos	7.6.6.3.3
Demasiados disparos por blanco- Prueba de tres posiciones	7.6.6.3.2
Deportividad	7.4.1.1
Derechos del jurado	7.4.1.1
Desarrollo de las pruebas de tiro y reglas de competición	7.6.0
Descalificación - molestar a un tirador	7.9.6.6
Descalificación - ocultar violaciones de las Normas	7.9.6.5.2
Descalificación - tarjeta roja	7.9.6.3
Descalificación - violación de las normas de seguridad	7.9.6.8
Descalificación en la Final	7.9.6.3.1
Desempate - Generalidades	7.12.0
Desempate - Modalidades olímpicas con final	7.12.1
Desempate - Modalidades olímpicas sin final / Modalidades no olímpicas	7.12.1.1
Disparadores electrónicos	7.4.2.4
Disparar antes de la orden CARGUEN / YA	7.2.5.4
Disparar con el izquierdo - apuntar con el derecho / Disparar con el derecho - apuntar con el izquierdo	7.4.2.3.4
Disparar después de la orden DESCARGUEN / ALTO	7.2.5.4
Disparo extra - anulación del último disparo realizado (a mayores en la competición)	7.8.3.3.5
Disparo extra - disparo dirigido	7.8.3.3.2
Disparo extra - disparo no localizado	7.8.3.3.6
Disparo extra - no registrado ni mostrado en el monitor	7.8.3.3.7
Disparo extra - puntuación	7.8.3.3.5
Disparo extra - registrado y mostrado en el monitor	7.8.3.3.3
Disparo(s) antes de la orden YA	7.6.4.5
Disparos cruzados	7.6.6.4



Disparos cruzados - anulación de un disparo	7.6.6.4.8
Disparos cruzados - Blancos Electrónicos 300 m	7.6.6.5
Disparos cruzados - disparo de ensayo en un blanco de competición de otro tirador	7.6.6.42
Disparos cruzados - el tirador no disparó: confirmado por el Árbitro de Galería	7.6.64.6
Disparos cruzados - no confirmado por el Árbitro de Galería	7.6.6.4.7
Disparos cruzados - puntuación	7.6.6.4.1
Disparos cruzados - rechazar un disparo cruzado	7.6.6.4.5
Disparos cruzados determinación de un disparo cruzado confirmado	7.6.6.4.3
Disparos cruzados determinación de un disparo cruzado no confirmado	7.6.6.4.4
Disparos de ensayo	7.6.4.4
Disparos de ensayo - interrupciones	7.8.2.1
Disparos de ensayo después del primer disparo de competición	7.6.4.4
Disparos después del final del tiempo de tiro	7.6.4.5
Disparos no efectuados	7.6.4.5
Dispositivos de medida	7.4.9.2
Dispositivos dentro de los cañones	7.4.2.2
Distribución de los puestos de tiro	7.7.0
Distribución de los puestos de tiro	7.7.0
Distribución de los puestos de tiro - principios básicos	7.7.1
Dorsales	7.4.9.1.2
Ejercicios de puntería	7.2.5.3
Eliminatorias - competición por equipos	7.7.3.2
Eliminatorias - fórmula para la ronda de clasificación	7.7.3.2.1
Eliminatorias - número de tandas	7.7.3.2.1
Eliminatorias - puntuaciones empatadas	7.7.3.4
Eliminatorias - tiradores clasificados	7.7.3.1.2
Eliminatorias - tiradores no clasificados	7.7.3.3
Eliminatorias para Galerías al aire libre	7.7.3.3
Empates individuales - puntuaciones perfectas	7.12.1.1
Empates individuales desde el 9º puesto y siguientes	7.12.1.2
Empates individuales para los 8 primeros puestos	7.12.1.1.1
Empates por equipos	7.12.2
Empuñaduras	7.4.2.1
Equipo y munición	7.4.0
Equipos - Distribución de los puestos de equipo	7.7.1.1
Espesor	7.4.9.2.1
Espesor - tabla	7.4.9.2.1.1
Examen por el Jurado - disparos extra	7.8.3.3.4
Falsa información	7.9.6.7
Fallo - Disparo no efectuado	7.6.4.5
Fallo - Disparos después de haberse acabado el tiempo de tiro	7.6.4.5
Fallo del papel o de la banda elástica	7.8.3.4
Fallo en el registro o muestra de un disparo en Blancos Electrónicos	7.8.3.3
Fianza de la reclamación	7.13.1
Filtros	7.4.2.3.2
Final - Asignación de puestos	7.14.2.4
Final - Avería de todos los blancos de la final	7.14.9.2
Final - Avería de un blanco	7.14.9.3
Final - Blancos	7.14.3
Final - Calificación	7.14.2



Final - Decisiones de puntuaciones empatadas	7.14.8
Final - Descalificación	7.9.6.3.1
Final - descarga de gas o aire en una carabina de aire	7.14.4.3
Final - Disparos efectuados antes de YA o después de ALTO	7.14.6.3.2
Final - Disparos de ensayo	7.14.6.1
Final - ejercicios de puntería	7.14.6.3.5
Final - Finalistas ausentes al comenzar	7.14.5.1
Final - Hora de comienzo	7.14.5
Final - Interrupciones	7.14.9
Final - interrupciones admisibles de una carabina	7.14.9.1
Final - Lenguaje	7.14.4
Final - más de un disparo efectuado después de YA o antes de ALTO	7.14.6.3.3
Final - Modalidades	7.14.1
Final - Número de competidores	7.14.2.3
Final - Órdenes	7.14.6.3
Final - Preparación	7.14.4.2
Final - Presentación de los Finalistas	7.14.4.2
Final - Presentación en la Galería	7.14.4.1
Final - Procedimientos de la competición	7.14.6
Final - Programa de competición	7.14.4
Final - Puntuación	7.14.7.2
Final - Reclamaciones	7.14.7.1
Final - Resultados	7.14.7
Final - Resultados de los disparos	7.14.6.3.1
Final - retraso del comienzo	7.14.5
Final - Tiempo de presentación	7.14.4.1.1
Final - tiro en seco	7.14.6.3.5
Final - Uso de los sistemas portablancos	7.14.6.3.4
Final en modalidades olímpicas	7.14.0
Forro: Material - Características	7.4.9.1
Fotografías con Flash	7.4.1.6
Frenos de boca	7.4.2.2.1
Fumar	7.4.1.5
Fusil 300 m - Generalidades	7.4.5
Fusil Standard 300 m	7.4.3.4
Gafas correctoras	7.4.2.3.1
Galerías al aire libre - Pruebas eliminatorias	7.7.3
Galerías bajo cubierta - distribución de los puestos de tiro	7.7.2
Generalidades de Carabina	7.1.0
Guantes de tiro	7.4.9.6
Guantes de tiro - espesor	7.4.9.6.1
Guantes de tiro - Forma y cierre	7.4.9.6.2
Imposición de sanciones	7.9.6
Incremento del material de la empuñadura - Fusil Standard 300 m / Carabina Aire 10 m	7.4.3.2
Información acerca de las interrupciones	7.8.2.3
Informe de incidentes	7.9.7
Informe de un fallo en el registro o muestra de un disparo	7.8.3.3.1
Informe del jurado - Disparo extra	7.8.3.3.3
Informe del tirador	7.9.4
Infracciones	7.9.6.5



Infracciones y Normas de Disciplina	7.6.6
Infracciones y Normas de Disciplina - Generalidades	7.6.6.1
Interrupción	7.6.5
Interrupción - No admisible al tirador	7.8.2.2
Interrupciones	7.8.0
Interrupciones - Final	7.14.9
Interrupciones admisibles	7.8.1.1
Jefe de equipo	7.9.2
Jefe de Galería	7.5.1
Jurado	7.5.0
Jurado - Marcado lento o cambio de los blancos	7.6.3.1.2.2
Jurado - Prolongación del tiempo por el Jurado	7.6.5.2
Jurado de Clasificación - decisiones / Blancos de Papel	7.13.4.3.3
Jurado de Clasificación - decisiones / Blancos Electrónicos	7.13.4.2.3
Lentes	7.4.2.3.2
Lentes correctoras	7.4.2.3.1
Liberación de una carga de aire o gas durante la competición de 10 m	7.6.4.7.2
Liberación de una carga de gas o aire durante la competición de 10 m	7.6.4.7.1
Longitud del cañón - Fusil Standard 300 m	7.4.3.4.4
Longitud del mecanismo de la Carabina - Carabina Aire 10 m	7.4.3.5.1
Llegar tarde	7.6.6.1.3
Manejo de la Carabina - Autodisciplina	7.2.2
Manejo de la Carabina - Recoger la Carabina durante la competición	7.2.5
Manejo de los blancos	7.6.3
Mangas - sujeción a la chaqueta de tiro	7.4.9.3.8.3
Mangas - uso con la chaqueta de tiro	7.4.9.3.6
Marcado en la ropa de tiro en la que tres veces no pasó el control de equipo	7.4.9.1.1
Marcado o cambio lento: blancos de papel - Carabina 50 m	7.6.3.1.2.2
Marcadores empatados - Pruebas eliminatorias	7.7.3.4
Más de un día de competición	7.7.4
Material de las chaquetas, pantalones y guantes de tiro	7.4.9.1
Medidas de carabina - Fusil Standard 300 m / Carabina Aire 10 m	7.4.3.7
Miras	7.4.2.3
Mismas consideraciones - tiradores Zurdos / tiradores Diestros	7.7.1.2
Modalidad de Carabina Aire 10 m - Normas específicas	7.6.4.7
Modalidades de Carabina: ver la TABLA DE MODALIDADES DE CARABINA 7.15.6	7.6.2
Modalidades para damas	7.1.4
Modalidades para los senior	7.1.4
Molestias a un tirador	7.9.6.6
Monitor - Instrucción de los tiradores	7.6.3.2.1
Monitor - Visibilidad	7.6.3.2.2
Moverse a otro puesto de tiro	7.6.5.2
Moverse a una posición reservada	7.8.3.3.7
Munición	7.4.8
Nivel - Fusil Standard 300 m / Carabina Aire 10 m	7.4.3.2
Normas de Competición	7.6.4
Normas de conducta para tiradores y delegados de equipo	7.9.0
Normas de los campos de tiro y de los blancos	7.3.0
Normas de Vestimenta - Generalidades	7.4.9
Normas generales para Carabinas y equipo	7.4.1



Normas para Carabina	7.4.2
Normas para Fusil Stándard 300 m / Carabina Aire 10 m	7.4.3
Nota de un fallo en el registro o muestra de un disparo	7.8.3.3.1
Número de fallos de la vestimenta y del equipo de control	7.4.9.1.1
Número de tandas - Pruebas eliminatorias	7.7.3.2.1
Ocultar la violación de las Normas	7.9.6.5.2
Oficiales	7.5.0
Ordenes CARGEN / YA - DESCARGEN / ALTO por el Árbitro de Galería	7.2.7
Ordenes de disparo - Tres posiciones	7.6.2.2
Pantalones de tiro	7.4.9.4
Pantalones de tiro - Cintura: anchura, dispositivos de cierre	7.4.9.4.1
Pantalones de tiro - Cinturón	7.4.9.4.1
Pantalones de tiro - Cinturón :soporte del brazo o del codo	7.4.9.4.1
Pantalones de tiro - Cordones, cremalleras, pasadores	7.4.9.4.1
Pantalones de tiro - Dispositivos de cierre	7.4.9.4.2.1
Pantalones de tiro - Dispositivos de cierre: pasador de la pernera	7.4.9.4.2.1
Pantalones de tiro - espesor	7.4.9.4.1
Pantalones de tiro - libre alrededor de las piernas	7.4.9.4.1
Pantalones de tiro - para un campeonato	7.4.9.1.1
Pantalones de tiro - Parte superior de los pantalones	7.4.9.4.1
Pantalones de tiro - Pernera	7.4.9.4.2.2
Pantalones de tiro - Refuerzos	7.4.9.4.2.3
Pantalones de tiro - Test de sentado	7.4.9.4.1
Pantalones de tiro - Tirantes	7.4.9.4.1
Parada de la tirada	7.2.6
Parada de la tirada por más de cinco minutos o cambio del puesto de tiro	7.6.5.2
Parada de la tirada por un miembro del Jurado / Árbitro de Galería por razones de seguridad	7.2.3
Parada en la tirada por más de tres minutos	7.6.5.1
Patrocinadores	7.4.9.1.3
Patrocinio	7.4.9.1.3
Perforación de los cañones	7.4.2.2
Peso del disparador - Fusil Standard 300 m	7.4.3.4.1
Pie	7.6.1.2
Placa de la culata - borde de la placa de la culata Fusil Standard 300 m / Carabina Aire 10 m	7.4.3.1
Placa de la culata - Carabina 50 m	7.4.4.2
Procedimientos de puntuación - ver Normas Técnicas (TR) 6.7.0	7.11.0
Posiciones	7.6.1
Precaución - Anotación en el informe de incidentes	7.9.6.1
Precaución - Términos - Tarjeta amarilla	7.9.6.1
Presentación de la tarjeta de control	7.6.6.1.4
Problemas técnicos con el rifle / munición	7.8.1
Procedimientos de puntuación -- Generalidades	7.11.1
Procedimientos de puntuación en la indicación de los disparos de 300 m	7.11.2
Productores de sonido	7.4.1.3
Programación	7.6.2.1
Protección de los oídos	7.2.8
Protección de los ojos	7.2.9
Publicidad	7.4.9.1.3
Puesto de reserva	7.8.3.3.7



Rabera - Carabina 50 m / Fusil 300 m	7.4.4.2
Reclamación y apelación	7.13.0
Reclamaciones de la puntuación	7.13.4
Reclamaciones de la puntuación - blancos de papel	7.13.4.3
Reclamaciones de la puntuación - blancos electrónicos	7.13.4.2
Reclamaciones escritas	7.13.3
Reclamaciones verbales	7.13.2
Reemplazo de un tirador	7.6.4.3
Reemplazo o reparación de una carabina - Interrupción	7.8.2
Refuerzos	7.4.9.2.1.1
Refuerzos y almohadillas	7.4.9.1
Refuerzos: Material - Características	7.4.9.1
Relleno : Material - Características	7.4.9.1
Reparación o reemplazo de una carabina - Interrupción	7.8.2
Requerimiento de una prueba eliminatoria	7.7.3.1
Requerimientos de seguridad	7.2.1
Responsabilidades del jefe de equipo	7.9.3
Resumen de la tirada	7.2.6
Retraso de la competición por un tirador	7.9.6.9
Rifle de sustitución - Interrupción	7.8.1.2
Rigidez	7.4.9.2.2
Rigidez - Chaqueta de tiro	7.4.9.3.7
Rodilla	7.6.1.3
Rodillo	7.4.10.4
Ropa de debajo	7.4.9.7.2
Ropa interior	7.4.9.7.1
Sanciones - señalización, informe, información	7.6.6.1.5
Sanciones por violar las Normas	7.9.6
Secretario de puesto	7.5.3
Seguridad	7.2.0
Señal de la impresora - blancos electrónicos	7.6.3.2.3
Sustitución de un tirador	7.6.4.3
Tabla de medidas de carabina - Fusil Standard 300 m / Carabina Aire 10 m	7.4.3.6
Tamaño de las tarjetas de sanción	7.9.6.4
Tarjeta de Control	7.10.6
Teléfonos móviles	7.4.1.4
Tendido	7.6.1.1
Tiempo adicional - marcado, informe, información	7.6.6.1.5
Tiempo adicional por el Jurado - cambio a otro puesto de tiro	7.6.5.2
Tiempo adicional por el Jurado - marcado en la tarjeta de puntuación / Tablero de puntuaciones	7.6.5.3
Tiempo adicional por el Jurado - Marcado o cambio demasiado lento de los blancos	7.6.3.1.2.2
Tiempo adicional por el Jurado - Parada de la tirada por más de cinco minutos	7.6.5.2
Tiempo de preparación	7.6.4.1
Tiempo de preparación - blancos de ensayo, chequeos antes de la competición	7.6.4.1
Tiempo de preparación - manejo de las carabinas, tiro en seco, ejercicios de puntería	7.6.4.1
Tiempo de reclamación	7.13.4.1
Tiempo máximo para reparar o reemplazar una carabina - Interrupción	7.8.2
Tiempo restante	7.6.4.6



Tirador diestro - Mismas consideraciones	7.7.1.2
Tirador diestro - Tirador zurdo	7.1.3
Tirador no calificado - Pruebas eliminatorias	7.7.3.3
Tirador zurdo - Tirador diestro	7.1.3
Tiradores Individuales - Distribución de los puestos de tiro	7.7.1.1
Tiradores zurdos - mismas consideraciones	7.7.1.2
Tiro en Seco	7.2.5.3
Tiro en Seco - definición	7.2.5.3.1
Tiro en Seco - durante la competición de 10 m	7.6.4.7.2
Transferencia del valor por exceso de disparos - Demasiados disparos por blanco	7.6.6.3.3
Transferencia del valor por exceso de disparos - Situación cuenta atrás	7.6.6.3.4
Tres posiciones - orden de tiro	7.6.2.1
Ventaja - Ventajas sobre los otros	7.4.1.1
Ventajas injustas sobre otros tiradores	7.4.1.1
Verificación de las carabinas	7.2.5.2
Vestimenta del tirador	7.4.9.7
Violación de las normas de seguridad	7.9.6.8
Violación deliberada de las Normas	7.9.6.5.1
Visera	7.4.2.3.3
Zapatos de tiro	7.4.9.5
Zapatos de tiro - Altura	7.4.9.5.3
Zapatos de tiro - Forma y tabla	7.4.9.5.1
Zapatos de tiro - Material de la parte superior	7.4.9.5.1
Zapatos de tiro - material de la suela	7.4.9.5.2