



REGLAMENTO FIELD TARGET 2023

**“Gana si puedes, pierde si es necesario,
pero ¡nunca abandones!**

CAMERON TRAMMELL

Índice

REGLAMENTO FIELD TARGET 2023.....1

1. EQUIPO	3
2. CAMPO DE TIRO.....	10
3. SEGURIDAD Y CONDUCTA.....	18
4. ADMINISTRACIÓN.....	19
5. COMPETICIÓN	25
6. RECONOCIMIENTOS DE LA WFTF	32
7. MATERIA DISCIPLANARIA.....	34
8. DEFINICIONES.....	37
ANEXO AL REGLAMENTO.....	44



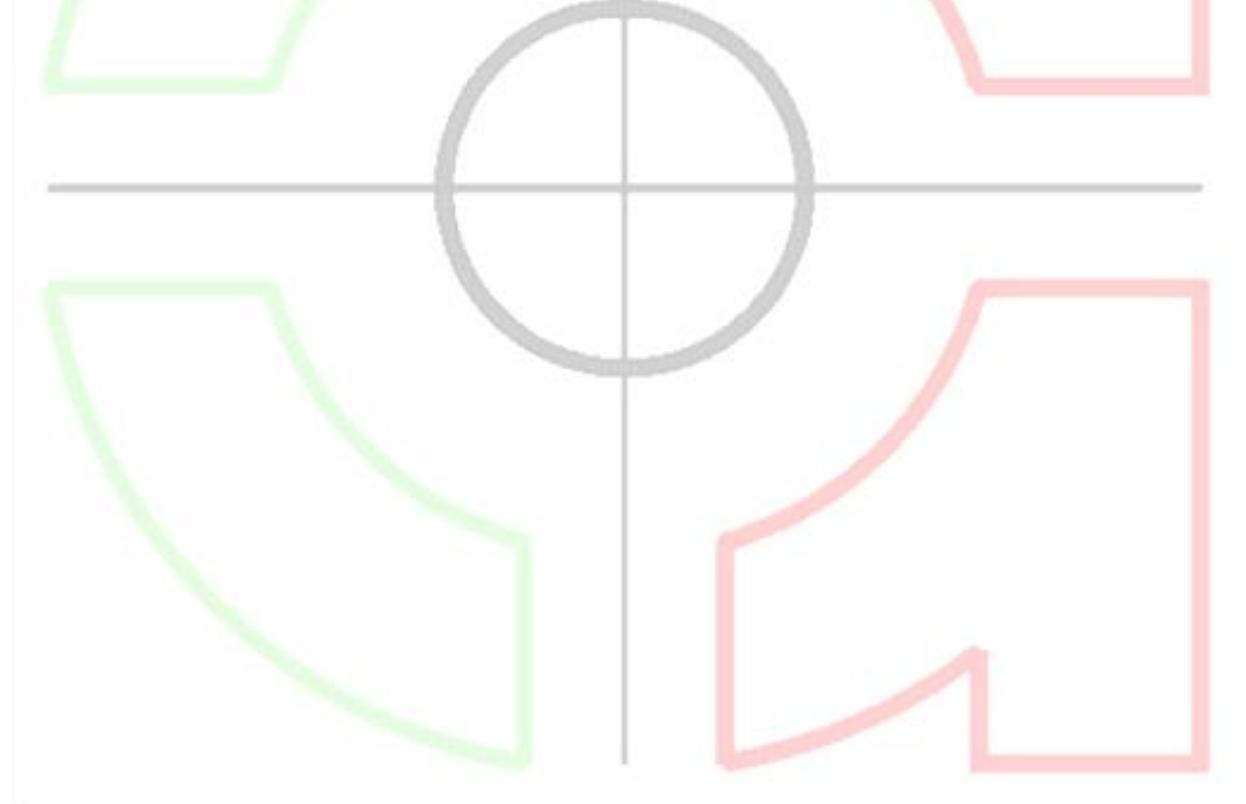
El presente documento se rige de acuerdo a la normativa de la WFTF para Campeonato Mundial de Field Target

Nota de la AMTA:

Este reglamento fue confeccionado para las categorías PCP Internacional (WFTF) y Resorte Internacional (WFTF) en base a una limitación de potencia de 16,3 joules (12 pies-libra); para el caso de México se aplicará también este mismo reglamento a las categorías PCP Nacional Mexicana y Resorte Nacional Mexicana de 28 joules (20 pies-libra) con la salvedad de adaptar las cláusulas de limitación de potencia a la que corresponde en estas dos categorías.

Cada sede designada por la AMTA aplicará este reglamento en toda su extensión entendiendo que puede ocurrir que por cuestiones de índole técnica, de espacio físico o de normativa de seguridad interna, esté impedida en cumplir ciertas cláusulas.

Estas reglas se aplicarán a los Campeonatos del Mundo, pruebas Internacionales y a los campeonatos nacionales, regionales y locales de Field Target en México. Se insta a los RBGs a aplicar estas reglas para todas las competiciones que estén organizadas bajo su auspicio.





1. EQUIPO

1.1 ARMAS DE AIRE.

- 1.1.1 Pueden ser usados rifles de aire (PCP o Resorte) con una energía inicial no superior a 16,3 joules (12 pies-libra) para la categoría Internacional WFTF y con una energía inicial no superior a 28 joules (20 pies-libra) para la categoría Nacional Mexicana y que estén en condiciones seguras de funcionamiento.
- 1.1.2 No se pueden hacer ajustes de potencia al rifle de aire durante la competencia.
- 1.1.3 La culata del rifle puede ser totalmente ajustable, excluyendo el apoyo del muslo, está permitido adaptarla a diferentes estilos de tiro y posiciones.

1.2 DIABOLO.

Puede ser usado cualquier diseño de diálogo que esté completamente hecho de plomo, aleación de plomo, zinc o aleación de zinc, o un material similar.

1.3 MIRAS.

Se puede usar cualquier forma de sistema de puntería con excepción de las miras láser. No se permiten los medidores de distancia electrónicos, tanto incorporados como separados del rifle.

1.4 ACCESORIOS DEL RIFLE.

- 1.4.1 Tan pronto comience la competencia, todos los accesorios deben permanecer unidos al rifle durante la competencia. Nada se puede agregar o quitar (a menos que se especifique lo contrario en las reglas).
- 1.4.2 Los Accesos del rifle permitido son:

- a) Una única correa según se describen en las fotografías anexas.

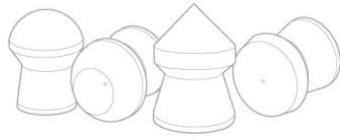


- b) Gancho o conterón.



- c) Nivel de burbuja (Solamente accesorios analógicos)





d) Sunshade de mira (sombra).



e) Goma ocular trasera



f) Termómetro. (Accesorios analógicos y digitales están permitidos).



g) Indicador de viento (no electrónico).



h) Inclinómetro (Solamente accesorios analógicos).





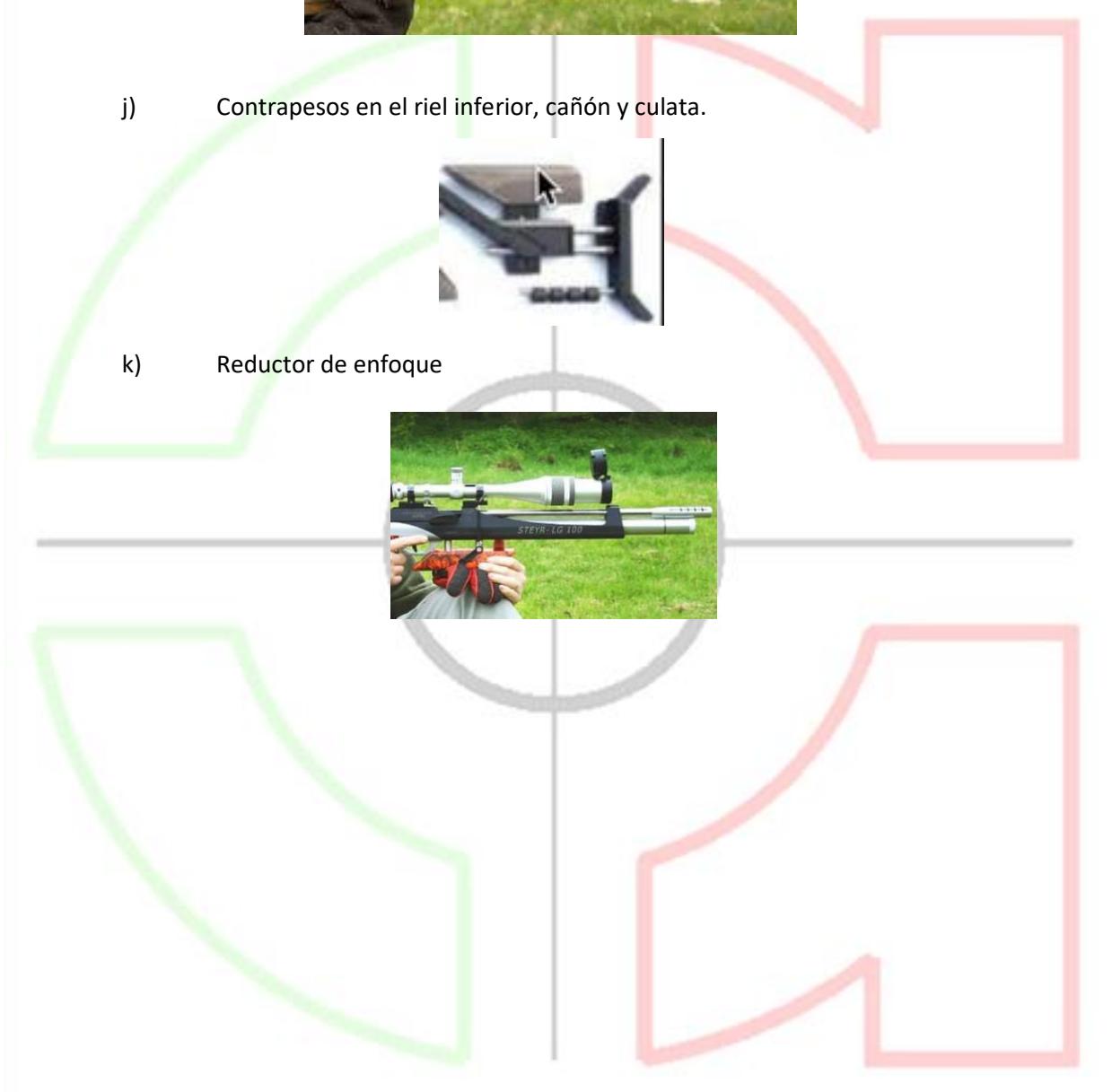
i) Bípode (Sólo para apoyar el rifle mientras no está en uso).



j) Contrapesos en el riel inferior, cañón y culata.



k) Reductor de enfoque





1.4.3 Correa del rifle.

- a) En cuanto la competencia inicie uno de los lados de la correa del rifle debe permanecer sujetada al rifle en todo momento durante la competencia.

	Para este tipo de correa (de 2 puntos de agarre al rifle) debe estar sujetada al rifle en todo momento.
	Para este tipo de correa (de 1 punto de sujeción al rifle + 1 punto de sujeción al hombro del tirador) un punto debe estar sujetada al rifle en todo momento.
	Para este tipo de correa (Correa tipo Biatlón) con un 1 gancho +1 punto de sujeción al rifle, 1 lado debe estar sujeto al rifle en todo momento.

- b) La parte metálica en donde se puede sujetar o soltar es considerada como parte de la correa.



- c) c. El competidor puede usar una correa del rifle y soltarla cuando no está en uso.

1.5 Otros accesorios

1.5.1 Telémetros externos.

Los dispositivos de telemetría no se pueden utilizar en el área de competencia en ningún momento y solo se permiten en el área de entrenamiento.

1.5.2 Protección en las rodillas (rodilleras):

Se permiten uno o dos protectores de rodilla (rodilleras)





1.5.3 No están permitidas las correas para bloquear el movimiento natural del cuerpo (arnés).



1.5.4 No se permite que equipos adicionales como computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas, calculadoras o dispositivos electrónicos estén en el área de competencia

1.5.5 Se permiten dispositivos (miras) de punto rojo u otros tipos de mira de bajos aumentos para ayudar a localizar el objetivo

1.5.6 Están permitidos los cronómetros y lentes pequeños conectados al rifle para ayudar a la lectura de marcas en las ruedas de paralaje laterales y torretas

1.5.7 Queda prohibido cualquier accesorio con elementos rígidos que limiten el rango de movimiento del cuerpo (ver foto para ejemplos).



1.5.8 No se podrá usar cualquier elemento que produzca obstrucción auditiva mientras se efectúa el disparo o se cuentan los puntos de la calle, por ejemplo: Auriculares, protectores auditivos, tapones para los oídos, etc., a menos que se acuerde con el Juez Principal por razones médicas.





1.6 OPCIONES PARA LEER EL VIENTO.

1.6.1 Para ayudar a los tiradores a leer el viento, las opciones disponibles son:

- a) Indicador de viento (cuerda, lana o similar) unido al rifle.
- b) Cuerda de la silueta (cable de rearmado o reseteo).

1.6.2 Ningún equipamiento adicional, electrónico o de otro tipo puede ser utilizado para ayudar al tirador en la lectura del viento u otras condiciones climáticas durante la competencia

1.7 VESTIMENTA.

1.7.1 Está permitido cualquier tipo de ropa, guantes o calzado siempre que no sea un peligro para el tirador u otros.

1.7.2 Se puede acolchar la ropa para reducir la presión de la culata del rifle sobre el brazo o la rodilla.

1.7.3 Pueden usarse almohadillas separadas sobre la ropa no acolchada para reducir la presión de la culata del rifle sobre la rodilla.

1.7.4 Los guantes no pueden contener ningún material rígido que se extienda más allá de la muñeca.

1.8 ASIENTO (COJÍN).

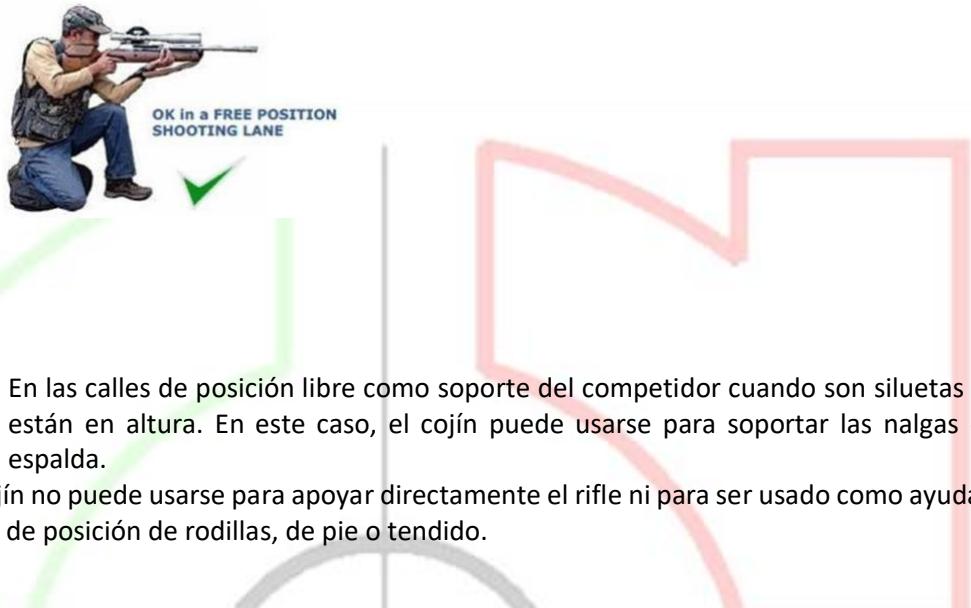
1.8.1 El cojín puede tener cualquier forma o diseño y debe encajar en una caja de 55cm x 55cms con 15cms de altura.

1.8.2 El cojín solo puede usarse como asiento en una calle de posición libre (es decir, el cojín principalmente soporta las nalgas de los tiradores).



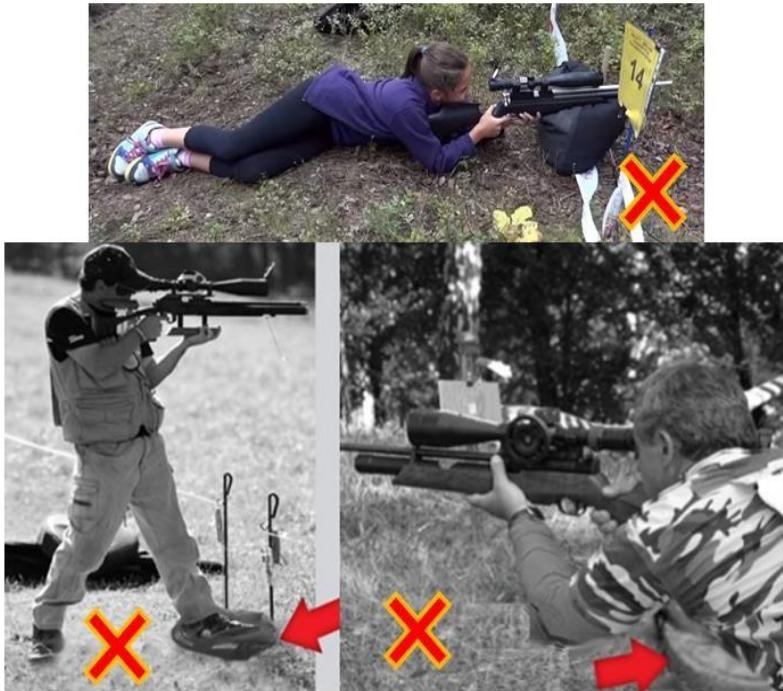
1.8.3 Como excepción se puede utilizar el cojín:

- En una calle de posición libre para apoyar al competidor cuando se arrodilla. En este caso, el cojín puede usarse para soportar un pie, una espinilla o una pierna.



- En las calles de posición libre como soporte del competidor cuando son siluetas que están en altura. En este caso, el cojín puede usarse para soportar las nalgas o la espalda.

1.8.4 El cojín no puede usarse para apoyar directamente el rifle ni para ser usado como ayuda en calles de posición de rodillas, de pie o tendido.



1.8.5 Sólo se permite un cojín por competidor.

1.8.6 El cojín no se puede utilizar junto con el cojín tipo cilindro.



1.9 COJIN CILINDRO PARA LA POSICIÓN DE RODILLA.

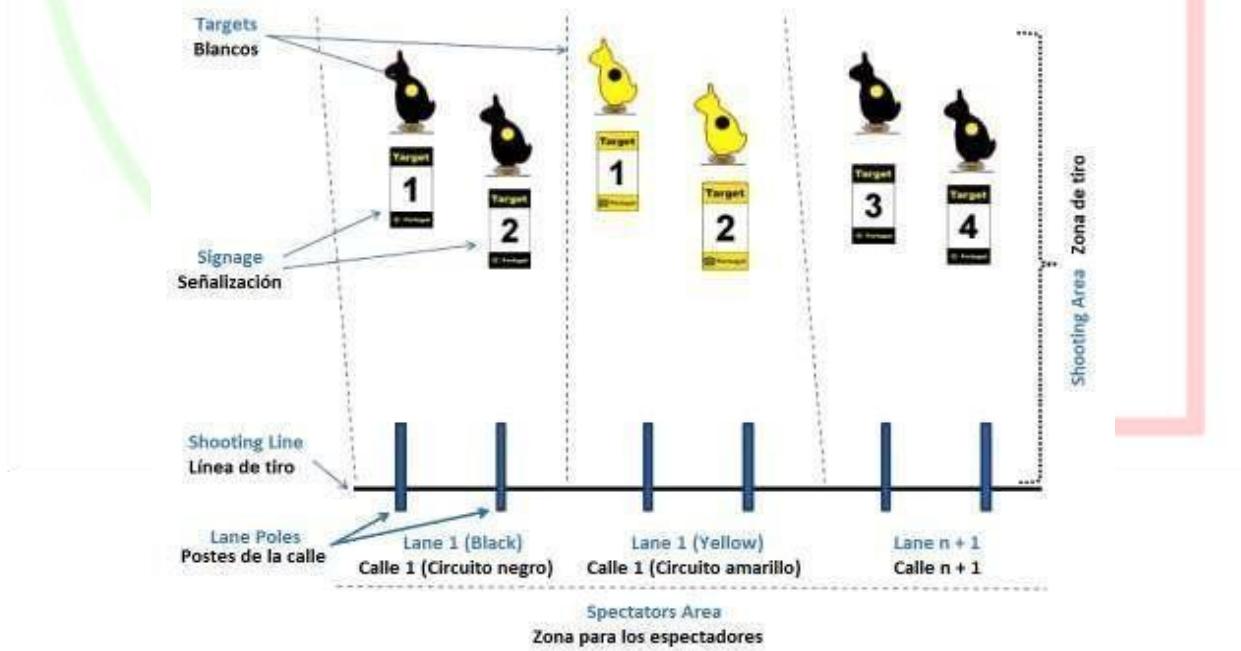
- 1.9.1 Para ayudar a arrodillarse, se puede usar un cojín tipo cilindro para apoyar el tobillo y/o la espinilla en posición de rodilla.
- 1.9.2 El cojín tipo cilindro no puede usarse para cualquier otro propósito, por ejemplo, como apoyo adicional durante los disparos en posición libre.
- 1.9.3 Disparar sin ningún tipo de soporte de tobillo también está permitido.
- 1.9.4 Un cojín tipo cilindro debe ser proporcionado por el organizador en las calles de posición de rodilla.
 - a) Diámetro Máximo (18 cms).
 - b) Diámetro Mínimo (10 cm).
 - c) Longitud (max 50 cms).

- 1.9.5 El competidor puede usar su cojín tipo cilindro personal.
 - a) Forma: diseño de rodillo.
 - b) Diámetro: 18 cm (Max).
 - c) Longitud: cualquiera.

2. CAMPO DE TIRO.

2.1 TERRENO.

- 2.1.1 Un terreno adecuado de bosque o campo deberá ser preparado y señalizado para las competencias de Field Target.





- 2.1.2 Para el evento anual del Campeonato Mundial de Field Target y Campeonato Nacional este terreno debe tener tres recorridos de 25 calles de tiro cada una con 2 siluetas por calle (un total de 50 siluetas por recorrido).
- 2.1.3 Para el Campeonato Nacional y Estatal este terreno deberá tener al menos dos recorridos de 25 calles de tiro cada una con 2 siluetas por calle (un total de 50 siluetas por recorrido).
CAMPEONATO NACIONAL CON ARMAS DE AIRE MODALIDAD PCP: RIFLE MIRA ABIERTA, TELESCOPIO Y PISTOLA MIRA ABIERTA
- 2.1.4 Se deben alternar las calles de estos dos o tres recorridos (por ejemplo: circuito rojo / amarillo / negro) a lo largo del terreno.

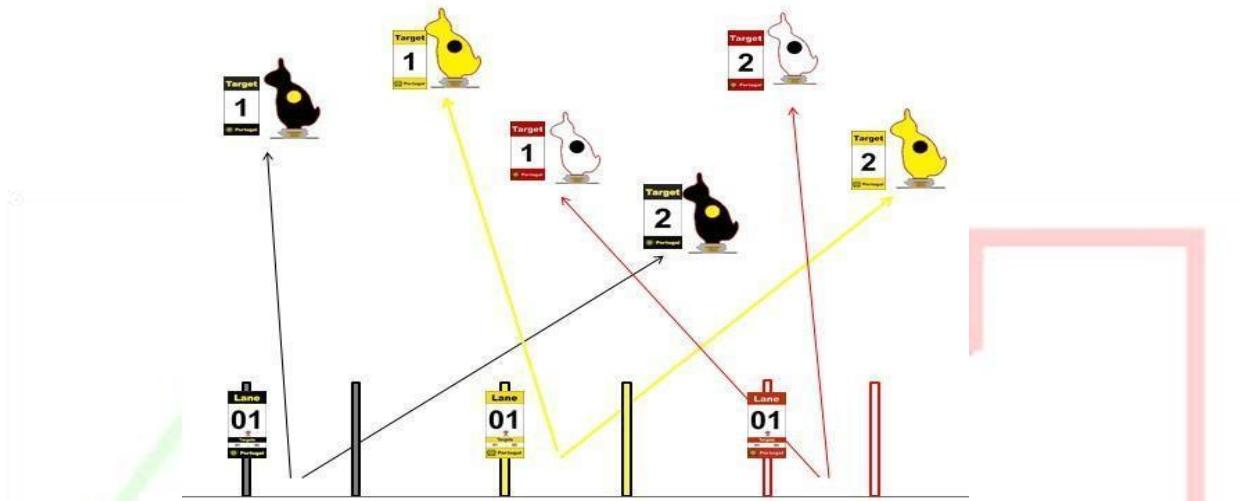


2.2 DESCRIPCIÓN DEL RECORRIDO DE LA COMPETENCIA.

- 2.2.1 Para el Campeonato del Mundo el recorrido se compondrá de 150 siluetas repartidas en 3 días. En los casos de fuerza mayor podrán acordarse otras opciones entre los capitanes de los equipos.
- 2.2.2 Para Campeonato Nacional y Estatal el recorrido se podrá componer de 100 siluetas repartidas en 2 días. En los casos de fuerza mayor podrán acordarse otras opciones entre los capitanes de los equipos.
- 2.2.3 Las calles en el Campeonato del Mundo y Nacional deben contener 2 siluetas.
- 2.2.4 Podrán acordarse otras opciones entre los capitanes de los equipos.



2.2.5 Los blancos cruzados son considerados parte del deporte del Field Target.



2.2.6 Las cuerdas de las siluetas pueden ser aseguradas para evitar la interferencia con otras cuerdas de otras siluetas y con la línea de visión de otras calles a sus siluetas.

2.2.7 La placa frontal de las siluetas debe ser 100% visible desde todas las posiciones de tiro, de pie, de rodilla, sentado y tendido.

2.2.8 No debe haber ningún orificio visible entre el borde interno del kill zone de la placa frontal y el borde del mismo kill zone desde la posición de tiro. Se debe prestar especial atención a las siluetas que están en altos o en bajos.

2.2.9 Cualquier obstrucción debe ser eliminada por un juez antes de que el primer tirador dispare en esa calle, de lo contrario la obstrucción debe permanecer mientras dure la competencia.

2.2.10 Ningún puesto de tiro debe dar lugar a que tenga que ser adoptada por el tirador una postura peligrosa, es decir, excesivamente empinada, resbaladiza, etc.

2.3 SILUETAS.

2.3.1 La silueta es una figura de metal con una placa frontal con un orificio (kill zone) y una paleta por detrás que cae cuando ésta es impactada por un diábolo. Son rearmables desde el propio puesto de tiro.

2.3.2 La zona de impacto (kill zone) será circular y de un color que contraste con la placa frontal.

2.3.3 El uso de zonas de impacto (kill zone) simuladas en cualquier otra parte de la placa frontal está prohibido.

2.3.4 La zona de impacto (kill zone) estándar es de 40 mm de diámetro.

2.3.5 Un número limitado de siluetas que pueden estar equipadas con zonas de impacto (kill zone) de diámetro reducido de 15 mm o 25 mm. Estos reductores deberán estar pintados del mismo color que la placa frontal.

2.3.6 El reductor debe estar instalado en el exterior de la placa frontal, frente al tirador (no por atrás).

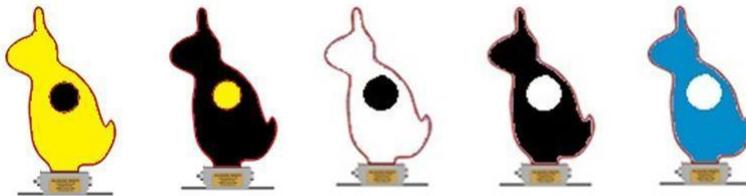
2.3.7 Las siluetas se pintarán cada día antes de comenzar una nueva ronda o competencia.

2.4 COLORES DE LAS SILUETAS.



En el Campeonato Mundial de Field Target, Campeonato Nacional y Campeonato Local los colores permitidos para las siluetas son:

- a) Placas frontales amarillas con kill zone negros.
- b) Placas frontales negras con kill zone amarillos
- c) Placas frontales blancas con kill zone negros
- d) Placas frontales negras con kill zone blancos
- e) Placas frontales azul cielo con kill zone blancos



2.5 COLOCACIÓN DE SILUETAS Y NUMERACIÓN.

2.5.1 Las siluetas se colocarán a distancias de entre 9 metros y 50 metros desde la línea de tiro y de acuerdo con la siguiente tabla.

Silueta (distancias máximas).	Diámetro 15 mm.	Diámetro 25 mm.	Diámetro 40 mm.
Silueta en posición libre	Hasta 20 metros.	Hasta 35 metros.	Hasta 50 metros.
Silueta en posición obligatoria	No permitido.	Hasta 20 metros.	Hasta 40 metros.

2.5.2 Las siluetas deben estar bien instaladas al suelo, árboles, etc, para realizar 3 días de competencia en el Campeonato Mundial o 2 días de competencia en el Campeonato Nacional.

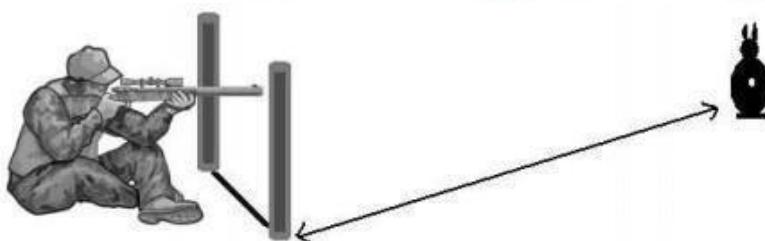
2.5.3 Las siluetas se tiran en secuencia numérica, es decir 23, 24, 25, 26, etc

2.5.4 Todas las siluetas serán numeradas clara e inequívocamente (por recorrido de izquierda a derecha) tanto las siluetas como los puestos de tiro.

2.5.5 La señalización de las siluetas debe ser visible desde el puesto de tiro

2.5.6 Las siluetas pueden ser colocadas a mayor o menor elevación de la línea de tiro, pero deben estar en todo momento totalmente visibles desde todas las posiciones de tiro y la placa frontal de la silueta debe estar frente al tirador en un ángulo de 90° , $\pm 5^\circ$ en el plano horizontal.

2.5.7 La distancia a la silueta puede ser obtenida desde el poste más cercano de la calle, en línea recta desde el puesto de tiro hasta la silueta.





- 2.5.8 Antes de iniciar el Campeonato Mundial un representante del país (RGB) y para el caso del Campeonato Nacional Mexicano o Estatal el capitán del equipo o un tirador designado por los clubs participantes pueden validar el circuito y solicitar que se haga una doble comprobación de la distancia a un blanco.
- 2.5.9 Tan pronto el campeonato comienza, cualquier silueta fuera de las distancias válidas (incluyendo siluetas en posición forzada) se considerarán válidas siempre y cuando la distancia a la silueta no sea superior a 50 metros ni menor de 9 metros.
- 2.5.10 Durante la competencia si un tirador considera que una silueta está a más de 50 metros o menos de 9 metros, el tirador puede decidir entre disparar a la silueta o presentar una reclamación a un Juez:
- Si la decisión es disparar a la silueta, el resultado quedara registrado y el tirador pierde la posibilidad de presentar una reclamación.
 - Si la decisión es reclamar, esa información se registrará en la tarjeta de puntuación y al final de la competencia la silueta en cuestión se medirá por un Juez para comprobar la distancia. Si la silueta está dentro de las medidas oficiales (entre 9 y 50 metros) se registrará un cero "0" en la tarjeta de puntuación del tirador. Si el blanco está fuera de las medidas legales, se eliminará de la competencia y se registra una "X" para todos.

2.6 SILUETAS CON KILLE ZONE DE DIÁMETRO REDUCIDO. (Reductores).

- 2.6.1 El número total de siluetas con kill zone de diámetro reducido no podrá superar el 25% del total (12 siluetas en un recorrido de 50).

2.7 SILUETA EN POSICIÓN FORZADA

- 2.7.1 El número total de siluetas designadas como de pie o de rodilla no podrá superar el 20% del número total de siluetas en ese recorrido en particular, por ejemplo, 10 blancos (5 calles) en un recorrido de 50 siluetas.
- 2.7.2 Estas siluetas de posición forzada deben dividirse lo más equitativamente posible, por ejemplo, 3 puestos "De Pie" y 2 puestos "De Rodilla" o viceversa
- 2.7.3 La distancia máxima a la que pueden ser colocadas las siluetas en posición forzada son 40 metros.

Silueta (distancias máximas).	Diámetro 15 mm.	Diámetro 25 mm.	Diámetro 40 mm.
Silueta en posición obligatoria	No permitido.	Hasta 20 metros.	Hasta 40 metros.

- 2.7.4 Un cartel claro en la calle de tiro indicará calle "De rodilla" o "De Pie" (se recomienda ponerla entre los postes esta indicación de la calle).



2.8 ZONA DE PRACTICA / AJUSTE DE MIRAS.

- 2.8.1 El organizador proporcionará una zona segura de práctica para los tiradores al menos un día antes del comienzo del Campeonato del Mundo de Field Target o Campeonato Nacional Mexicano.
- 2.8.2 La zona de práctica debe estar muy próxima a la zona de competencia.
- 2.8.3 Serán colocadas múltiples dianas de papel a las diferentes distancias de competencia entre 9 y 50 metros.
- 2.8.4 Como mínimo, las dianas de papel se deben colocar a los 9 metros y cada 5 metros desde 10 a 50 metros y la distancia a la diana estará escrita en cada diana.
- 2.8.5 Como mínimo, las dianas deben ser reemplazadas al menos una vez al día.
- 2.8.6 El área de centrado debe ser lo suficientemente grande para alojar a todos los tiradores.
- 2.8.7 El aire comprimido debe estar disponible para los tiradores y un Juez Auxiliar estará presente siempre que esta zona esté abierta para la práctica.
- 2.8.8 Se aplicarán todas las reglas de seguridad en esta área.
- 2.8.9 Se puede destinar un período corto de práctica cada día de competencia (por ejemplo, una o dos horas).
- 2.8.10 Cada tirador debe tener la oportunidad de practicar durante un mínimo de 15 minutos cada día de la competencia.

2.9 PUESTO DE TIRO.

- 2.9.1 El puesto de tiro/posición se indica mediante una línea clara en el suelo o dos postes desde entre los cuales los tiradores deben disparar.
- 2.9.2 Las puertas deben ser postes y no pueden ser árboles u otros objetos.
- 2.9.3 La distancia mínima entre los postes de la calle es 1 metro.

La distancia mínima entre dos (2) puertas de tiro es de tres (3) metros.

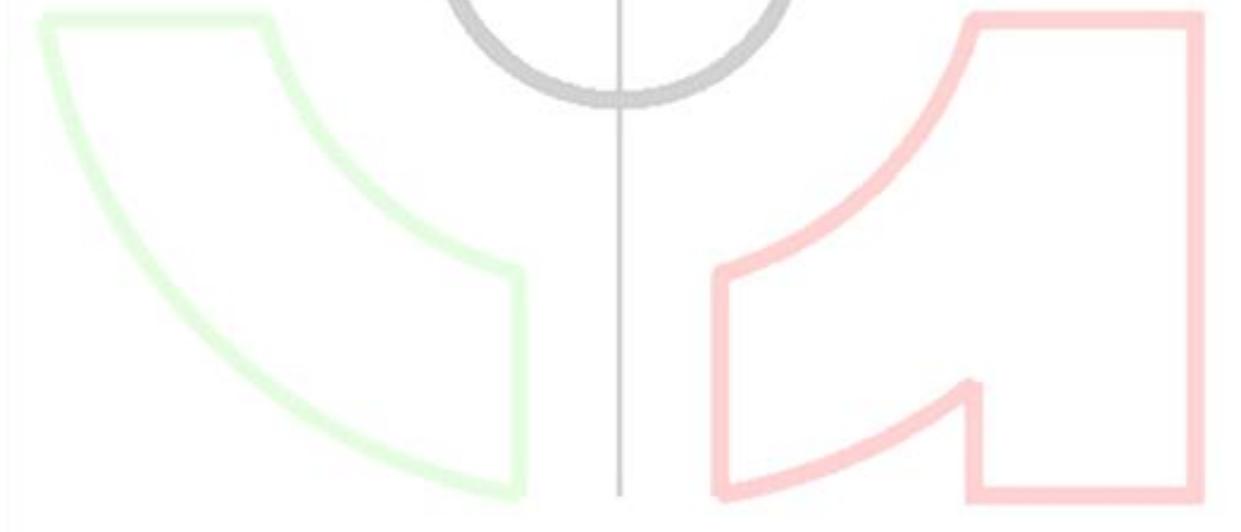




2.9.4 Cuando dispara, el cañón del rifle debe estar delante de esta línea, pero el gatillo debe permanecer detrás.



2.9.5 Los postes de la calle de tiro no se pueden utilizar como medio de apoyo durante todo el tiempo que se está en la calle (por ejemplo, Apoyar los pies).

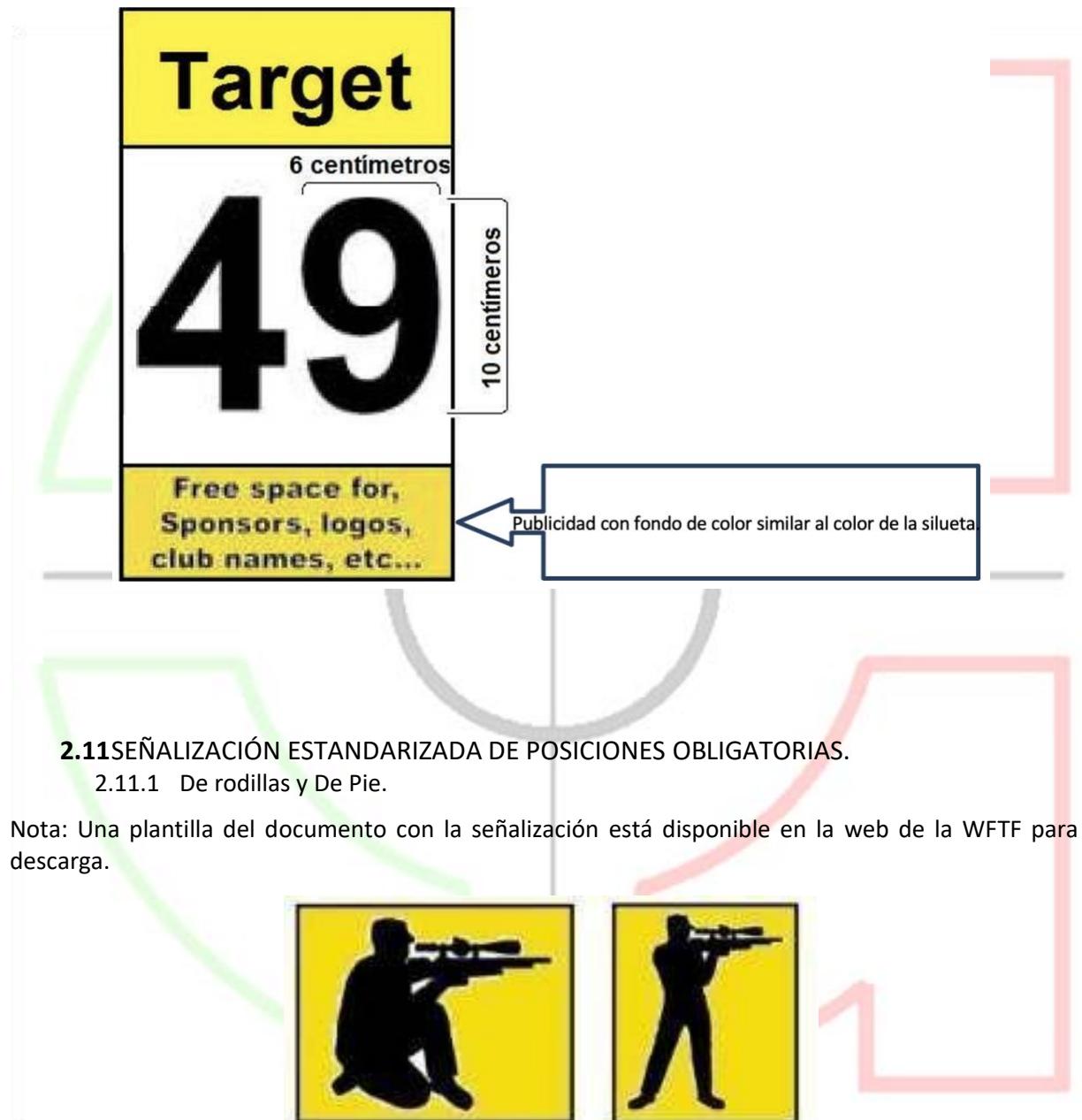




2.10 SEÑALIZACIÓN DE LAS SILUETAS.

2.10.1 El color de las señales debe asociarse fácilmente con los colores de las siluetas por tener un color parecido entre la placa frontal del blanco y la señal.

Nota: Una plantilla del documento con la señalización está disponible en el sitio web de la WFTF para su descarga.



2.11 SEÑALIZACIÓN ESTANDARIZADA DE POSICIONES OBLIGATORIAS.

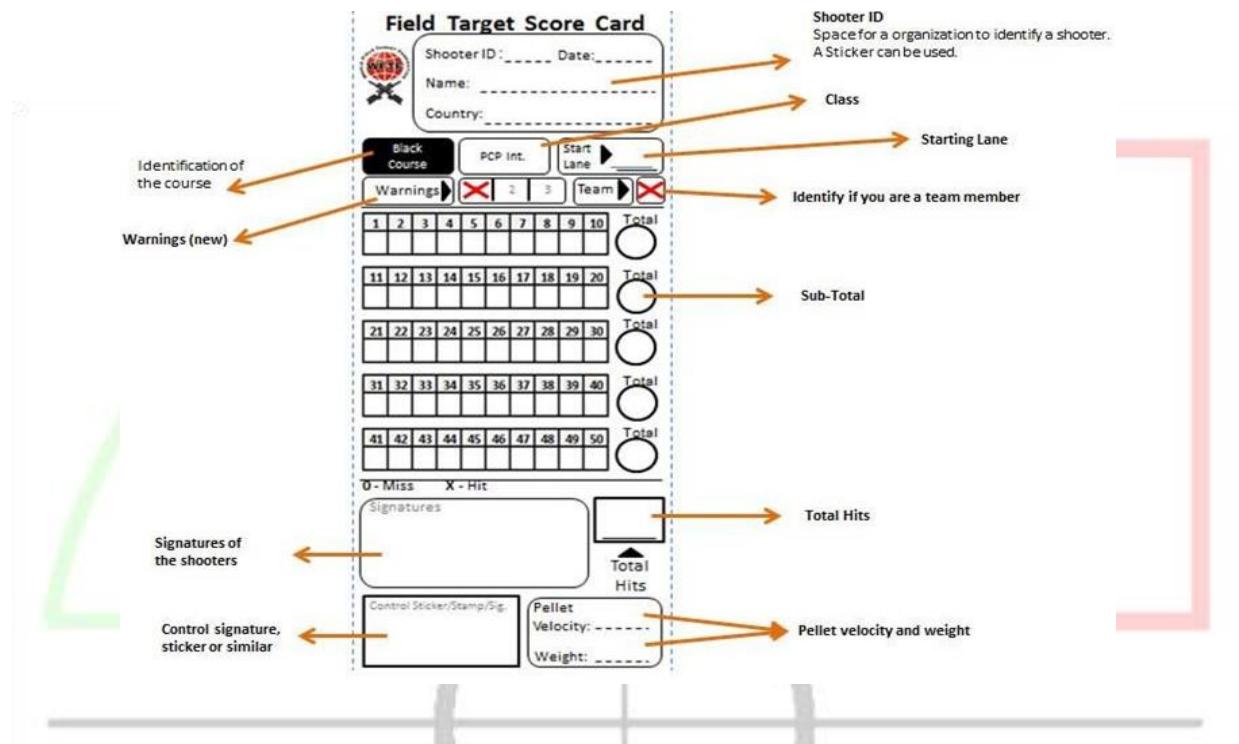
2.11.1 De rodillas y De Pie.

Nota: Una plantilla del documento con la señalización está disponible en la web de la WFTF para su descarga.



2.12 TARJETA DE PUNTUACIÓN.

Nota: Una plantilla del documento con la tarjeta de puntuación está disponible en la web de la WFTF para su descarga.



The diagram shows a 'Field Target Score Card' with various fields and annotations:

- Shooter ID:** _____ Date: _____
- Name:** _____
- Country:** _____
- Class:** _____
- Starting Lane:** _____
- Black Course:** _____
- PCP Int.:** _____
- Start Lane:** _____
- Warnings:** _____ (new)
- Team:** _____
- Identification of the course:** _____
- Sub-Total:** _____
- Total Hits:** _____
- Pellet Velocity:** _____
- Weight:** _____
- Pellet velocity and weight:** _____
- Signatures of the shooters:** _____
- Control signature, sticker or similar:** _____

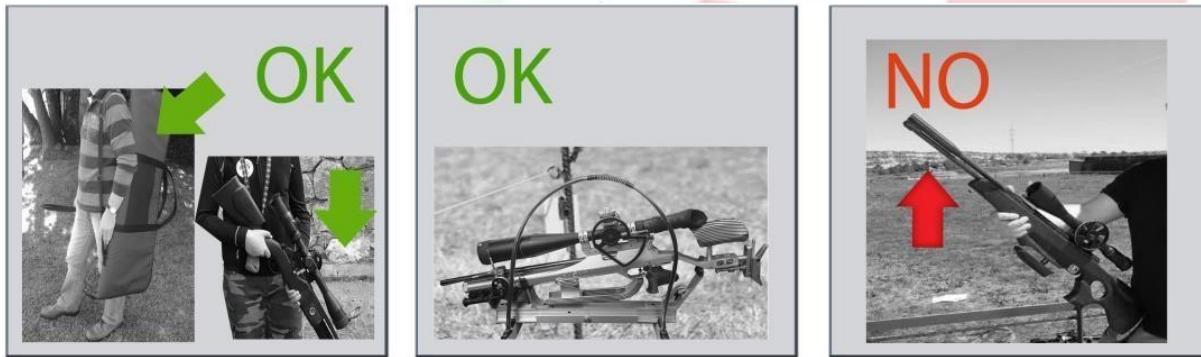
3. SEGURIDAD Y CONDUCTA.

En todos los deportes de tiro, como es el caso, la seguridad en el campo de tiro es de suma importancia, por lo tanto:

- 3.1 Para el campeonato del Mundo de Field Target todos los tiradores RGB afiliados o no, deben haber competido o hecho de juez en competiciones nacionales de cada RGB, a partir de las cuales entienden la seguridad en el campo de tiro, los tiempos y la forma de puntuación. Además, para el Campeonato Nacional todos los tiradores, así como los presidentes de clubs participantes, deben haber competido o hecho de juez en competiciones locales, regionales o nacionales, a partir de las cuales entienden la seguridad en el campo de tiro, los tiempos y la forma de puntuación.
- 3.2 Todos los tiradores, independientemente de su edad, deben poder conducirse y llevar su propio equipo de manera segura en todo momento.
- 3.3 Todos los tiradores deben ser capaces de entender y conocer las reglas descritas en el presente documento.
- 3.4 Todos los tiradores, independientemente de su edad, no deben ser asistidos con el proceso de tiro o dirigidos/ayudados durante la competencia en la que participan.
- 3.5 Ningún rifle podrá estar apuntando en ningún momento en dirección a personas o animales, dentro y fuera del lugar destinado a una competencia o práctica.
- 3.6 A menos que sea el acto de disparar, todos los rifles deben estar descargados. Los rifles deben apuntar hacia abajo cuando estén cargados.



- 3.7** Cada tirador es responsable de dejar la línea de tiro de su calle en una condición segura y ordenada para los siguientes tiradores. Esto incluye los blancos reseteados y el cronómetro listo para ser utilizado por el siguiente grupo o escuadra de competidores.
- 3.8** Cuando se señala un alto el fuego (un silbato / bocina) un rifle cargado debe ser descargado de forma segura apuntando hacia el suelo.
- 3.9** Cuando se porta un rifle el cañón debe apuntar hacia abajo, a menos que esté en una maleta o funda cerrada.



- 3.10** Si se lleva en una correa o eslinga para portar el rifle el cerrojo del rifle debe estar siempre en la posición abierta.
- 3.11** El rifle de aire cuando esté en posición de descanso debe estar apuntando al área de tiro con la boca de cañón delante de la línea y el gatillo detrás de él.
- 3.12** Los no participantes no están permitidos en la línea de tiro.
- 3.13** No están permitidos niños o mascotas en el campo de tiro durante la competición si no van acompañados por y bajo el control de un adulto responsable.
- 3.14** No se puede consumir alcohol o drogas antes o durante el día de la competición hasta que el último disparo haya sido realizado. Esto excluye la medicación prescrita.

4. ADMINISTRACIÓN.

4.1 INSCRIPCIONES.

- 4.1.1 La inscripción para el Campeonato Mundial, Nacional o Estatal, deberá comenzar poco después de la finalización de la edición del año anterior.
- 4.1.2 Normalmente se abrirá un sitio web por la organización anfitriona donde mostrar el registro de inscripciones recibidas (además de otra información relevante).
- 4.1.3 El número de plazas disponibles en un Campeonato Mundial es limitado, por lo que el proceso de registro tiene la siguiente prioridad:
- Los miembros del equipo RGB (8 PCP + 6 Resorte).
 - Miembros RGB (tiradores individuales).
 - Invitados (tiradores individuales sin una filiación RGB).



- 4.1.4 Las inscripciones deben hacerse a través del RGB / Representante RGB o con la aprobación del RGB y de acuerdo a las reglas / procedimientos definidos por cada país, incluso afiliación al RGB, si existe.
- 4.1.5 En caso de disponer de plazas, pueden ser aceptadas inscripciones individuales con el apoyo o aprobación del RGB. Los invitados (tiradores sin una filiación RGB) también podrán ser aceptados.
- 4.1.6 Ya que el Campeonato Mundial es para los RGBs de la WFTF y de sus miembros, no será considerado el resultado final de los tiradores invitados sin una filiación RGB.
- 4.1.7 Los nombres de los miembros cada equipo RGB han de ser entregados al comité organizador un mínimo de 24 horas antes de comenzar. Todos los equipos y nombres deben ser publicados para que todos los tiradores los vean antes del comienzo del campeonato.
- 4.1.8 La cuota de entrada del Campeonato del Mundo de Field Target incluye la “cuota de inscripción (con suministro de aire, servicios médicos)” y “Cena de Ceremonia”. Todos los otros servicios adicionales son opcionales.
- 4.1.9 Para la inscripción de los participantes en el Campeonato Nacional Mexicano todos deberán ser afiliados a la organización representante de RGB ante la WFTF independientemente en la categoría que participe.
- 4.1.10 Para determinar los grupos de competidores que participaran en una competencia local, regional o nacional se lleva a cabo un sorteo entre los participantes para formar escuadras de máximo 3 y mínimo 2 personas, cuidando que no queden tiradores del mismo club o ciudad juntos; para el sorteo se tomara la lista de participantes un día antes del evento, para evitar pérdida de tiempo antes del inicio de la competencia.

4.2 CATEGORIAS.

- 4.2.1 Las categorías para las competiciones en el Campeonato Mundial y Nacional son PCP y Resorte categoría Internacional WFTF (ambas limitadas a 12 pies-libras o 16,3 Joules) y para la categoría Nacional Mexicana (limitada a 20 pies-libras o 28 Joules).

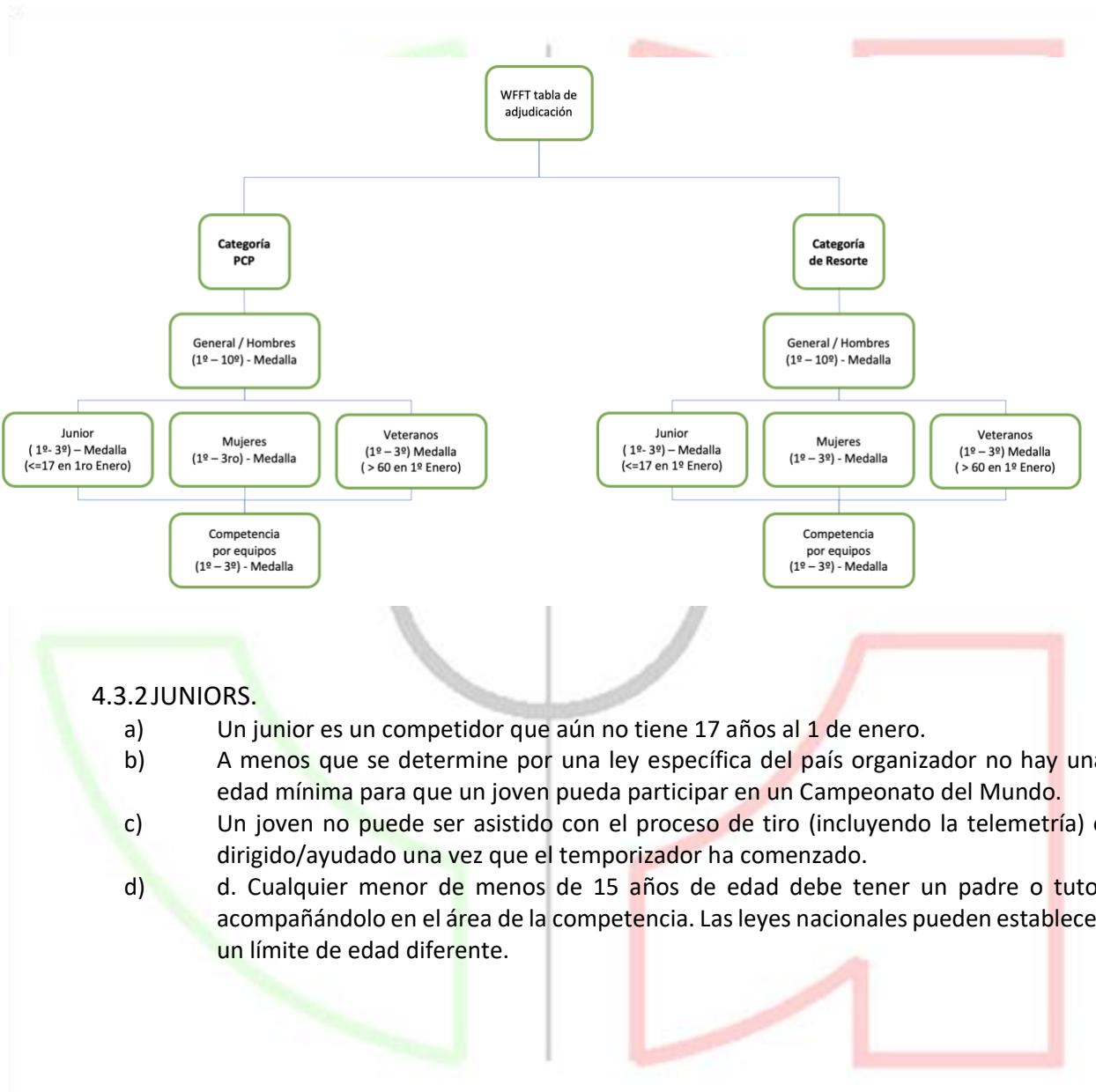




4.3 CLASES.

4.3.1 Las clases para la competición del Campeonato Mundial Field Target son las siguientes:

- a) Junior (menores de 17 a 1 de enero).
- b) Damas.
- c) General (competición PRINCIPAL- incluye jóvenes, hombres, damas y veteranos).
- d) Veterano (60 años o más a 1 de enero).



4.3.2 JUNIORS.

- a) Un junior es un competidor que aún no tiene 17 años al 1 de enero.
- b) A menos que se determine por una ley específica del país organizador no hay una edad mínima para que un joven pueda participar en un Campeonato del Mundo.
- c) Un joven no puede ser asistido con el proceso de tiro (incluyendo la telemetría) o dirigido/ayudado una vez que el temporizador ha comenzado.
- d) Cualquier menor de menos de 15 años de edad debe tener un parent o tutor acompañándolo en el área de la competencia. Las leyes nacionales pueden establecer un límite de edad diferente.



4.4 TIRADORES CON DISCAPACIDAD

- 4.4.1 Los tiradores que no puedan, por cualquier RAZÓN FÍSICA O MÉDICA, cumplir con una determinada posición de tiro, informarán al Juez Principal 24 horas antes del comienzo de la competición, y obtener el permiso para usar una posición alternativa u obtener permiso para tener una ayuda para el transporte de su equipo de manera segura, siempre que no se obtenga una ventaja injusta.
- 4.4.2 Todos los Jueces tendrán conocimiento de esta autorización.
- 4.4.3 Las posiciones alternativas permitidas son:
- La alternativa de la posición de Rodillas es De Pie.
 - La alternativa a la Posición de Pie no está disponible (cada blanco cuenta como blanco fallado).

4.5 EQUIPOS NACIONALES (PARA EL MUNDIAL)

- 4.5.1 En la categoría PCP, los EQUIPOS NACIONALES constan de un mínimo de 4 (cuatro) y un máximo de 8 (ocho) tiradores.
- 4.5.2 En la categoría RESORTE, los EQUIPOS NACIONALES constan de un mínimo de 3 (tres) y un máximo de 6 (seis) tiradores.
- 4.5.3 Se requiere un mínimo de 4 (cuatro) equipos en cualquier categoría para constituir una competición en el Mundial.
- 4.5.4 La puntuación de los equipos se obtendrá de los mejores 4 puntajes diarios de PCP y de los mejores 3 puntajes diarios por ronda de 50 blancos, sumados juntos al final del evento.
- 4.5.5 Los equipos del mundial deben inscribirse 24 horas antes del inicio del primer día de competición, y los organizadores deben publicar todos los equipos en un tablón de anuncios en el campo de tiro.

4.6 ELEGIBILIDAD PARA REPRESENTAR A SU PAÍS EN WFTF

- 4.6.1 Cada competidor que deseé asistir a los Campeonatos Mundiales de la WFTF debe seleccionar un solo país dentro del WFTF para representar, ya sea que asista como individuo o como miembro del equipo. Para ser elegible para representar un país, un competidor debe:
- Haber nacido en ese país o ser residente actual de ese país y haber sido residente de ese país continuamente durante los 12 meses anteriores y
 - Ser miembro de una asociación que pertenezca a la WFTF NGB / RGB del país de su residencia.
- 4.6.2 Para cambiar el país que representan, un competidor debe:
- Haberse trasladado a un país de residencia diferente al último país representado.
 - Tener la membresía de un club dentro de la WFTF NGB / RGB de su nuevo país de residencia.
 - Haber obtenido permiso por escrito del presidente y vicepresidente del WFTF para este cambio.
- 4.6.3 El cambio de país que un competidor representa sólo entrará en vigor después del próximo Campeonato Mundial de la WFTF.
- 4.6.4 Si ha cambiado su país de representación fuera de su lugar de nacimiento, sólo podrá volver a representar su país de nacimiento trasladando su residencia a ese país y residiendo allí de forma continua durante un año y siendo miembro de un club dentro del WFTF de ese país NGB / RGB.



4.6.5 La elegibilidad no garantiza la calificación. Un NGB / RGB puede elegir usar métodos de calificación adicionales para su equipo y lugares individuales.

4.6.6 No se permitirá la participación de un evento de la WFTF en incumplimiento de estas reglas.

4.7 AGRUPACIÓN DE LOS MEJORES TIRADORES.

Con base a los resultados de los WFTF, las siguientes reglas deben ser aplicadas por la organización para seleccionar un mínimo de los 75 mejores tiradores y agruparlos en el mismo recorrido para que puedan disparar a los mismos blancos en el mismo día.

Regla 1 - Seleccionar los tiradores de podio WFTF (1º, 2º y 3º de los últimos 7 años);

Regla 2 - Cada RGB identifica 1 tirador del más alto nivel (Campeón Nacional, mejor del momento, etc.);

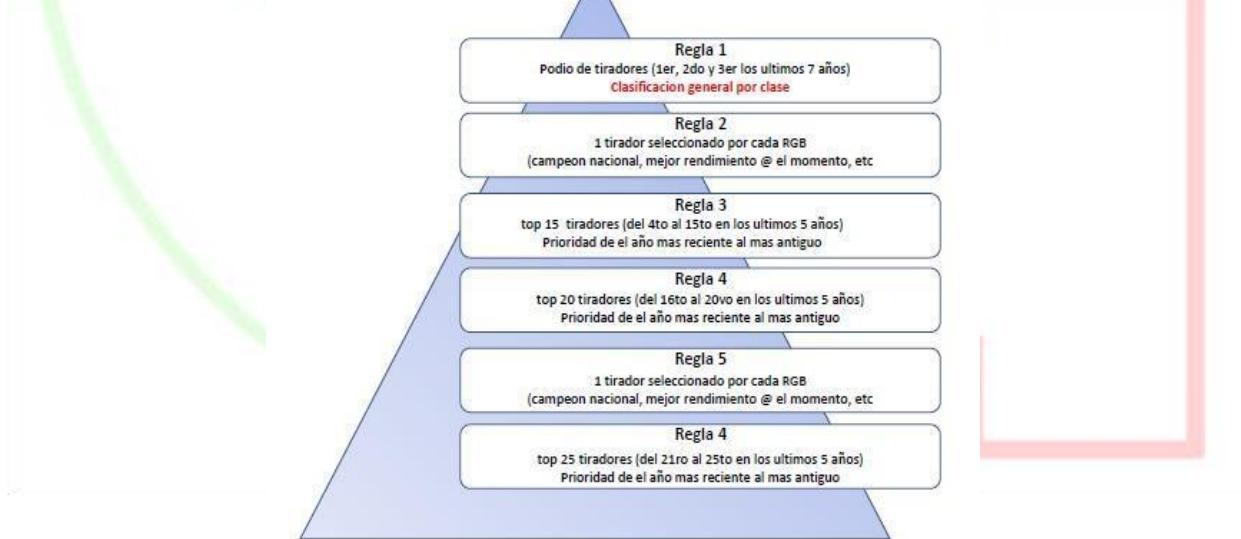
Regla 3 - Selección de tiradores entre el 4º al 15º puesto de los últimos 5 campeonatos del mundo;

Regla 4 - Selección de tiradores entre el 16º al 20º puesto de los últimos 5 campeonatos del mundo;

Regla 5 - Cada RGB identifica 1 tirador del más alto nivel (Campeón Nacional, mejor del momento, etc.);

Regla 6 - Selección de tiradores entre el 21º al 25º puesto de los últimos 5 campeonatos del mundo.

Nota: La selección debe hacerse de forma secuencial desde el campeonato más reciente al más antiguo hasta que todos los puestos sean ocupados.





4.8 ESCUADRAS DE TIRO

- 4.8.1 Idealmente los tiradores agrupados juntos en una calle de tiro no deberían ser miembros del mismo país / área / club. (REFERIRSE AL PUNTO 4.1.9).
- 4.8.2 En los eventos que abarcan más de una ronda, los tiradores por calle para los días posteriores pueden ser agrupados de acuerdo al puesto de clasificación acumulado.
- 4.8.3 Donde se utilicen varios recorridos, cada tirador debe disparar una sola vez en cada recorrido.
- 4.8.4 Las tarjetas de puntuación, indicando los nombres de los tiradores y calle de inicio, los cronómetros y los bolígrafos deben estar disponibles (por cada puesto de tiro) y se entregará a todos los participantes antes del inicio de cada ronda.

4.9 SOBRE LOS JUECES.

- 4.9.1 Debe haber suficientes Jueces auxiliares para cubrir el recorrido completo a la vista unos de otros, y deberán presentarse con chalecos identificativos, en colores fosforescentes naranja o verde equipos eficaces de comunicación bidireccional y silbatos / bocinas.
- 4.9.2 El número mínimo de jueces en una competición de la WFTF (150 blancos) es de siete (7) jueces. Esto hace un (1) Juez Principal y seis (6) Jueces Auxiliares (dos Jueces por cada recorrido de 50 blancos). Para el Campeonato Nacional deberá de haber 3 jueces, un juez principal y dos jueces auxiliares, de ser posible debe de haber un anotador por calle para llevar control de puntuaciones en las tarjetas.
- 4.9.3 Todos los Jueces deberán estar bien capacitados en las normas de seguridad, reglas de FT y especialmente la comprensión y el manejo de fallos en Field Target.
- 4.9.4 Siempre que sea posible, también deben ser capaces de hablar y entender el inglés.

4.10 SERVICIOS DE EMERGENCIA.

- 4.10.1 Los SERVICIOS DE EMERGENCIA en la forma de una ambulancia o personal calificado en primeros auxilios deben estar presentes en el campo de tiro durante todas las pruebas del Campeonato del Mundo. Para el campeonato Nacional debe contar con el apoyo de al menos un paramédico calificado, si es posible contar con el apoyo de una ambulancia
- 4.10.2 Cada tirador es responsable de su propio seguro personal de accidentes. Además de esto la organización anfitriona (en países donde esté permitido) deberá contratar un seguro para el evento del Campeonato del Mundo y eventos internacionales. Así mismo deberá firmar una carta responsiva eximiendo de responsabilidad alguna al organizador.

4.11 ACCESO AL REGLAMENTO.

- 4.11.1 Una copia de estas REGLAS se mantendrá en el campo de tiro durante las competiciones, y accesible a todos los presentes.



5. COMPETICIÓN

5.1 PERÍODO DE COMPETENCIA

No hay reglas cuando se celebrará la competición. Esta es una decisión de una organización. Para el caso del Campeonato Nacional Mexicano deberá considerarse la época de lluvias y estiaje del lugar a realizar dicho evento.

5.2 PERÍODO DE REGISTRO

5.2.1 El período de registro para el Campeonato del Mundo se define de acuerdo con las siguientes reglas:

- a) Se espera que el período de registro comience alrededor de octubre;
- b) Hay un período de pre-reserva de equipos destinados a los RGBs para registrar a los competidores (con una duración de al menos 1 mes);
- c) Todos los lugares no pre-reservados se pueden utilizar para los competidores individuales;
- d) Todos los equipos que hayan sido pre-reservados previamente y no pagados pueden estar abiertos para competidores individuales.

5.3 EL RECORRIDO.

5.3.1 Un recorrido de tiro completo del Campeonato del Mundo consta de 50 blancos por día durante 3 días.

5.3.2 Un recorrido para el Campeonato Nacional consta de 50 blancos por día durante 2 días.

5.3.3 Se ha de terminar un recorrido de tiro completo para que la puntuación se considere válida excepto para las circunstancias enumeradas bajo la regla "5.13 ABANDONO DE LA LÍNEA DE TIRO".

5.4 DÍA DE PRÁCTICAS.

5.4.1 Debe estar previsto al menos 1 día de práctica antes del comienzo del Campeonato del Mundo, Campeonato Nacional, Regional.

5.5 VALIDACIÓN DE LA POTENCIA DEL RIFLE (cronógrafo).

Durante los días de entrenamiento (1 día antes de empezar la competición):

5.5.1 Es obligatorio que en la jornada de entrenamiento antes del comienzo de la competición el equipo de Jueces realice las siguientes validaciones:

- a) Prueba de validación de potencia (Con un cronógrafo oficial de la Competencia.)
- b) Validación de accesorios;
- c) Validación del cojín y el rodillo.
- d) Comprobación de diábolos.

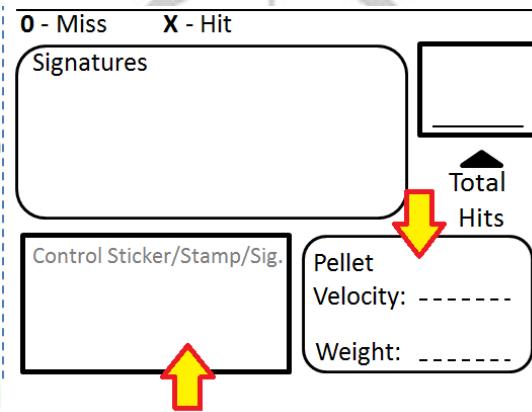
5.5.2 No pasar por la validación de un Juez el día de la competencia puede resultar en una advertencia / descalificación.

5.5.3 Durante el día de entrenamiento, la prueba de velocidad / configuración puede hacerse las veces que se quiera sin sufrir penalizaciones y/o advertencias.



Durante la Competencia:

- 5.5.4 Todos los rifles se cronografiarán diariamente.
- 5.5.5 Los rifles que superen el límite de 16,3 Joules o 12 pies-libra en la primera prueba, podrán ser ajustados para una repetición de la prueba antes del inicio de la competición. De igual forma para la categoría Nacional Mexicana sub 20 pies-libra (28 joules).
- 5.5.6 El Juez deberá cargar personalmente cada diábolo, garantizando que no esté deformado o dañado.
- 5.5.7 Las pruebas en días posteriores pueden ser realizadas en cualquier punto a lo largo del recorrido, tal como lo determine el Juez Principal.
- 5.5.8 Si un tirador falla una prueba, entonces la prueba se debe repetir. Se harán un máximo de 3 disparos legibles.
- 5.5.9 Cualquier fallo en estas pruebas posteriores dará lugar a la descalificación del resultado de ese día.
- 5.5.10 Se pondrá a cada rifle una etiqueta adhesiva única cada vez que haya pasado la prueba y la velocidad registrada por el cronógrafo se anotará en una hoja maestra.
- 5.5.11 El resultado de la prueba de velocidad se registra en la tarjeta de puntuación por el Juez Auxiliar a cargo, incluyendo una firma / etiqueta de control / sello.



5.6 PROCEDIMIENTO DE INICIO / REANUDACIÓN DEL RECORRIDO.

- 5.6.1 Una competición empieza o se reanuda con el sonido de dos silbidos o bocinazos por los Jueces auxiliares.
- 5.6.2 Cuando los cronómetros han sido parados, por cada blanco que falte de ser disparado en la calle, el tirador dispondrá de un minuto de preparación más un minuto por blanco.



5.7 PROCEDIMIENTO DE ALTO EL FUEGO.

- 5.7.1 Un recorrido (o sección del mismo) se puede parar cuando se hace sonar una sola vez el silbato / bocina.



- 5.7.2 Todos los cronómetros se detienen inmediatamente y cualquier rifle cargado se disparará al suelo delante de los tiradores y al otro lado de la línea de fuego.

- 5.7.3 Debe hacerse una señal visual por cada escuadra levantando la mano. Levantando la mano, el equipo está dando una clara señal de permiso al Juez para seguir adelante y entrar en la zona de competición



- 5.7.4 Ningún tirador puede avanzar hacia un blanco (a menos que lo solicite un Juez Auxiliar para hacerlo), enfocar para encontrar un blanco, o hacer cualquier otra preparación hasta que se reanude la competición.

5.8 TIEMPO PERMITIDO.

- 5.8.1 Los tiradores dispondrán de 3 minutos en cada calle. 1 minuto para la preparación más 2 minutos para 2 siluetas.
 - 5.8.2 Inmediatamente que la siguiente calle es desocupada por los tiradores, el siguiente competidor debe entrar en esa calle sin demora.
 - 5.8.3 El tiempo comienza cuando el tirador se sienta / arrodilla o lleva el visor a su ojo para medir en la posición de pie.
 - 5.8.4 Mirar a través del visor, medir la distancia, cargar el rifle, comprobar del viento, son todas partes del proceso cronometrado.
 - 5.8.5 Una vez que el tirador haya realizado su último disparo, el cronómetro debe ser reiniciado para el siguiente tirador y las siluetas se rearmaran. El tirador debe desocupar el carril inmediatamente.





5.9 SECUENCIA DE LOS SILUETAS

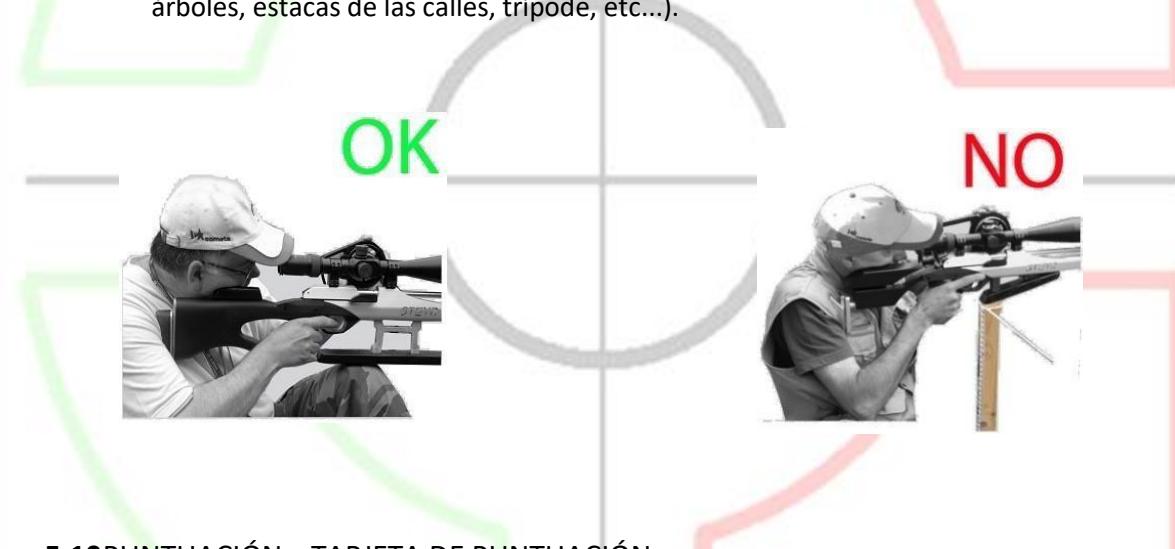
5.9.1 Las siluetas se abordarán en secuencia numérica. De izquierda a derecha.

5.9.2 Si se dispara a una silueta incorrecta, el tirador puntúa un “0” y continúa con el siguiente blanco en su tarjeta de puntuación.



Ejemplo: Si un tirador en la calle 1, dispara primero al blanco 2 y lo derriba, el blanco 1 se dará por fallado. El tirador tendrá un “0” en el blanco 1 y tendrá que rearmar el blanco 2 y volver a dispararle de nuevo.

5.9.3 No se puede usar un apoyo adicional mientras se estima la distancia (incluidos postes de árboles, estacas de las calles, trípode, etc...).



5.10 PUNTUACIÓN y TARJETA DE PUNTUACIÓN.

5.10.1 La puntuación se indica en la tarjeta de puntuación con una X para un derribo o un 0 si el blanco permanece en pie.

5.10.2 Las tarjetas de puntuación sólo pueden ser manejadas por la escuadra o un Juez Auxiliar.

5.10.3 Cualquier cambio en una tarjeta de puntuación será anotado por un Juez Auxiliar.

5.10.4 Tan pronto como se haya completado un recorrido, todas las tarjetas de puntuación, debidamente complementadas y firmadas por el tirador y el anotador, deben ser devueltas inmediatamente a los responsables para su registro.



5.11 CORRECCIÓN DE LA TARJETA DE PUNTUACIÓN

- 5.11.1 Cualquier corrección realizada en una tarjeta de puntuación necesita ser confirmadas / validadas por un Juez.
- 5.11.2 Cualquier corrección realizada en una tarjeta de puntuación sin validar por un Juez puede llevar al blanco anotado como un fallo “0”.



5.12 RECLAMACIÓN DE LAS SILUETAS.

- 5.12.1 Cualquier disputa sobre una silueta ha de ser realizada inmediatamente después de realizar el disparo.
- 5.12.2 Bajo ninguna circunstancia el tirador puede tocar la cuerda de rearmado de la silueta en disputa hasta que la reclamación haya sido resuelta.
- 5.12.3 Las siluetas deben ser revisadas por el Juez Auxiliar cuya decisión es definitiva.
- 5.12.4 Procedimientos del Juez para validar una silueta en disputa.

1. Lo primero que debe hacer es un chequeo visual.
 - a) Asegúrese de que el tirador no ha tocado la cuerda de rearmado.
 - b) Comprobar que la cuerda de rearmado no esté atascada o en tensión impidiendo caer a la silueta.
 - c) Comprobar que la inclinación de la silueta es apropiada.
 - d) Comprobar que la silueta esté debidamente colocada.
 - e) Comprobar que no hay nada en los alrededores de la silueta que le impida funcionar correctamente (arbusto, árbol, rama, etc.).
 - f) e. Si la controversia se encuentra al principio de la sesión, comprobar si está roto.
2. Despues de pasar todos los controles visuales, la silueta será comprobada por lo menos 3 veces en diferentes áreas del kill zone (ej. la parte superior, media e inferior) usando el comprobador de blancos Oficial de la WFTF, por un juez capacitado y certificado en su uso.





3. Si no hay ningún problema, el tirador tendrá un cero (fallo).
4. Si una silueta se encuentra defectuosa, será reparada o reemplazada inmediatamente por una silueta con similar tamaño de kill zone y será re-disparado únicamente por el tirador que lo ha impugnado.
5. Si una silueta se encuentra defectuosa y no hay una silueta de reemplazo, se concederá ese punto a todos los tiradores, independientemente de si ya han disparado al blanco o no, y tiene que quedarse eliminado durante el resto de la competición. Por ejemplo, si una silueta se elimina del recorrido Amarillo, permanecerá retirada de la competición los días siguientes y todos los tiradores puntúan una X para ese blanco.
6. Número de siluetas de reemplazo mínimo que debe tener la organización como reserva (en cada recorrido de 50 siluetas):

Diámetro 15 mm.	Diámetro 25 mm.	Diámetro 40 mm.
2.	2	2

5.13 ABANDONO DE LA LÍNEA DE TIRO.

Los tiradores sólo podrán dejar la línea de fuego bajo las siguientes circunstancias:

- 5.13.1 Abandono voluntario de la sesión, en cuyo caso se aceptará la puntuación hasta ese momento como un resultado válido.
- 5.13.2 Para reparar su equipo que se ha vuelto inseguro o de cualquier manera es incapaz de disparar un tiro. Esto excluye desajustes del equipo óptico o sistemas mal centrados. El tirador puede sustituir la parte dañada o el equipo con el permiso del Juez Auxiliar. No se permite acudir a la zona de puesta a cero por parte del tirador u otra persona en su nombre.
- 5.13.3 Cualquier otra circunstancia se puede considerar válida por el Juez Auxiliar.
- 5.13.4 En todos los casos anteriores la tarjeta de puntuación del tirador debe ser entregada al Juez Auxiliar y por último obtendrá la autorización para abandonar la línea de tiro, con un tiempo estipulado de 5 minutos para su regreso. La hora de salida y de regreso prevista se reflejará en la tarjeta de puntuación y cualquier tarjeta que no sea reclamada dentro del tiempo de regreso designado será entregada como el resultado final de esa ronda



5.14 RESULTADOS FINALES.

5.14.1 Los resultados finales del campeonato serán determinados por la suma de los puntos totales obtenidos por cada tirador en cada día de la competencia, menos los puntos de penalización concedidos

5.14.2 Las advertencias serán utilizadas para ordenar las clasificaciones. Ejemplo:

Clasificación general	Tirador	Puntos	Advertencias
1º	A	120	0
2º	B	120	1
3º	C	120	2

5.14.3 Las 10 primeras plazas en cada categoría (general) no pueden estar empatadas a puntos.

5.15 EMPATE A PUNTOS.

5.15.1 En el caso de resultar empatados a puntos, para la mejor posición, las clasificaciones finales serán decididas por un desempate por muerte súbita.

5.15.2 Para cada empate (por categoría), habrá calles similares con 2 siluetas dentro de los parámetros de las posiciones forzadas (de pie / de rodillas) preparados para cada tirador:

- Las calles de tiro estarán lado a lado;
- Las trayectorias de tiro serán paralelas;
- Las distancias a los blancos serán las mismas;

5.15.3 Los tiradores con las puntuaciones empatadas dispararán simultáneamente de la siguiente manera:

- Una ronda por cada tirador empatado desde la posición libre;
- Si no se resuelve, una ronda por cada tirador que quede desde la posición de rodillas;
- Si aún no está decidido, una ronda por cada tirador desde la posición de pie;
- Si aún no está decidido, tiradores continúan disparando rondas desde la posición de pie hasta que se hayan resuelto todas las plazas del podio.

5.15.4 El tiempo definido para cada ronda será de 3 minutos (1 minuto de preparación más 1 minuto por silueta).

3:00 min





5.15.5 El resultado, para cada tirador en cada ronda es obtenido sumando el total de aciertos "X" en los dos blancos.

5.16 RETRASOS EN LA LLEGADA DE LOS TIRADORES

- 5.16.1 Es responsabilidad del tirador llegar a tiempo a la competencia de acuerdo al programa de la organización
- 5.16.2 Cualquier tirador que no siga estos requisitos (incluyendo llegar a tiempo a la calle de tiro antes de que comience la competencia) no podrá disparar ese día en el Campeonato del Mundo o Campeonato Nacional.
- 5.16.3 El Juez Principal puede permitir al tirador entrar en la competición en casos justificados muy especiales y siempre que no retrase la competencia.

5.17 PRÁCTICA INSEGURA / CONDUCTAS DESONESTAS.

- 5.17.1 No serán toleradas conductas inaceptables en la línea de tiro. Está prohibido asesorar/aconsejar o abuchear a un tirador durante la competencia. Los rifles NO serán compartidos en la línea de tiro.
- 5.17.2 La penalización por una práctica insegura o cualquier forma de engaño es la descalificación, los organizadores se reservan el derecho de tomar medidas adicionales.

5.18 PROCEDIMIENTOS DE RECLAMACIÓN

- 5.18.1 Cualquier protesta debe hacerse al Juez Principal hasta el final de cada día de competencia (máximo 30 minutos después del final de la competición).
- 5.18.2 No será considerada cualquier protesta que no se realice el mismo día de la competencia.
- 5.18.3 La protesta será analizada / resuelta y la respuesta será dada en el mismo día.
- 5.18.4 La decisión del Juez Principal es definitiva.
- 5.18.5 La reclamación por escrito se hará utilizando la plantilla que está disponible en el sitio web de la WFTF y en el mostrador de recepción.

5.19 FUMADORES.

- 5.19.1 Los tiradores no pueden fumar durante el Campeonato del Mundo de Target Field y Campeonato Nacional (Tan pronto el Juez hace sonar el silbato hasta el final de la competencia), incluidos vaporizadores y cigarrillos electrónicos.



6. RECONOCIMIENTOS DE LA WFTF

6.1 PREMIOS PARA LOS GANADORES



6.1.1 Durante un Campeonato Mundial de Field Target, las medallas serán distribuidas a los ganadores y se premiará lo siguiente:

- a) Campeón del Mundo y del 2º al 10º, 1º Dama, 1º Veterano, 1º Júnior y 1º al 3º Equipo (PCP / Resorte).
- b) Campeonato Nacional se premiaría al menos a los tres primeros lugares de la categoría PCP Y Resorte pudiendo ampliar la premiación hasta el 10º lugar

6.1.2 El título sólo puede atribuirse cuando hay al menos 3 tiradores que compiten en la clase o categoría.

6.2 TÍTULO DE MAESTRO DE FIELD TARGET

6.2.1 Se realizará un reconocimiento público por parte de la WFTF a todos los tiradores que alcancen una puntuación superior al 92,5% de la puntuación más alta en su categoría (PCP / Resorte).

6.2.2 El reconocimiento se realizará durante la Ceremonia de Campeonato del Mundo de Field Target.

6.2.3 El reconocimiento se da sólo una vez por tirador y por clase.

6.2.4 Para el caso del Campeonato Nacional Mexicano habrá dos clases la "A" y la "AA" y quedarán conformadas de la siguiente manera: Se tomará como 100 % el resultado del mejor tirador de la competencia y se tomará el 85% y/o hasta 35 siluetas con acierto para los que serán asignados a la Clase "A"; los tiradores que estén por debajo de este porcentaje estarán dentro de la clase "AA". Para la premiación se considerará por lo menos los 5 primeros lugares de cada clase, otorgando reconocimientos y/o trofeo a los mismos.

6.3 RECONOCIMIENTO AL MÉRITO DEPORTIVO.

6.3.1 Se puede otorgar un reconocimiento público a alguien que ha contribuido en gran medida a mejorar el deporte del Field Target.

6.3.2 Cada RGB designará a una persona para ser votada.

6.3.3 La votación terminará una vez que una persona ha sido seleccionada por más del 50% del total de los votos de los RGB.

6.3.4 El reconocimiento se realizará durante la Ceremonia de Campeonato Mundial de Field Target.

6.3.5 El nombramiento no puede ser hecho al presidente de la WFTF.

6.3.6 Para Campeonato Nacional Mexicano, todos los participantes serán ingresados al ranking nacional de ese año cuyos resultados quedarán registrados en la página web.

Nota. Todos los tiradores tendrán que pertenecer a un club afiliado a la WFTF de lo contrario no podrá estar en el ranking nacional.



7. MATERIA DISCIPLANARIA

7.1 TIPOS DE MEDIDAS.

Las medidas disciplinarias disponibles en la WFTF son:

7.1.1 ADVERTENCIA VERBAL.

Una advertencia verbal es una instrucción cortés de voz con el objetivo de informar o alertar a un tirador sobre algo, asegurándose de que el tirador respete las reglas de la WFTF y el presente reglamento. La advertencia debe ser instructiva, clara y ayudar a todos a entender lo que esté mal o no. Una advertencia verbal se puede hacer por un Juez o por los tiradores de la escuadra.

7.1.2 ADVERTENCIA

Una advertencia de sanción durante una competición es más grave, ya que se anota en la tarjeta de puntuación del tirador.

7.1.3 SANCIÓN.

- a) Las sanciones de puntos representan una acción de atribuir puntos negativos a un tirador.
- b) Los puntos negativos se utilizan para reducir la puntuación final del tirador.
- c) La decisión de atribuir una sanción directamente sin pasar por la fase de advertencia es una decisión del jurado multinacional preseleccionado.
- d) Sólo un jurado multinacional es capaz de atribuir puntos negativos y para los casos no definidos puede ser uno (1) o dos (2) puntos.
- e) Para el campeonato nacional el único que puede dar puntos negativos es el juez principal ayudado de los jueces auxiliares

7.1.4 DESCALIFICACIÓN.

- a) La descalificación es el nivel de sanción más alto de la WFTF y representa el acto del cese inmediato de un tirador para continuar en la competición.
- b) Sólo el Jurado multinacional tiene derecho a descalificar a un tirador, excepto si el motivo está relacionado con cualquier asunto bajo las reglas definidas "7.4.3.- Descalificación". En este caso el Juez Principal puede descalificar a un tirador de inmediato.
- c) Para el Campeonato Nacional Mexicano sólo la Comisión de Honor y Justicia tiene derecho a descalificar a un tirador, excepto si el motivo está relacionado con cualquier asunto bajo las reglas definidas "7.4.3.- Descalificación". En este caso el Juez Principal puede descalificar a un tirador de inmediato. (para conformar la Comisión de Honor y Justicia será el presidente de cada club participante (de no asistir el presidente este designará su representante para este evento)

7.2 JURADO MULTINACIONAL y Comisión de Honor y Justicia (Méjico).

- 7.2.1 Un jurado multinacional de cinco (5) miembros será constituido para cada campeonato del mundo.
- 7.2.2 El jurado multinacional incluirá al Juez Principal de la competición y cuatro (4) personas propuestas por el comité de jueces.
- 7.2.3 El jurado multinacional propuesto por el Comité de Jueces necesita la aprobación del presidente de la WFTF.



7.2.4 Las facultades del Jurado Multinacional son decidir sobre las Sanciones y decidir sobre las áreas no definidas en los reglamentos. Para decidir las protestas presentadas por un competidor o capitán del equipo

Nota: No es posible tener por escrito todas las posibilidades por dicho motivo el jurado multinacional debe tener el poder de decisión sobre los casos no previstos en el presente documento.

7.2.5 La comisión de Honor y Justicia incluirá al Juez Principal de la competencia y cuatro (4) personas propuestas por el comité de jueces. Juez principal y los auxiliares

7.3 TRATAMIENTO DE LAS ADVERTENCIAS.

7.3.1 Durante los tres (3) días de competición se recogerán una lista de todas las advertencias.

7.3.2 Dos días de competencia para el Campeonato Nacional.

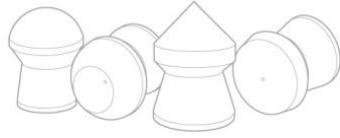
7.3.3 Tan pronto como un tirador tiene tres (3) advertencias, un jurado multinacional preseleccionado de cinco (5) miembros analizarán la gravedad de las advertencias y decidirá si se adjudicarán los puntos de sanción al tirador

7.4 SANCIONES DEFINIDAS.

Esta sección define los casos conocidos y las sanciones asociadas. Todos los casos que no se describen en esta sección se decidirán en el momento por el Juez Principal o el equipo preseleccionado de Jueces Multinacional

7.4.1 ADVERTENCIAS.

ADVERTENCIAS	a. No respetar una instrucción del Juez.
	b. No cronometrar al tirador en la calle (todo el equipo tendrá 1 advertencia).
	c. Entrar en la zona de tiro mientras la competición está parada.
	d. Cuando se dispara, la boca del cañón debe estar delante de la línea y el gatillo debe permanecer detrás de ésta.
	e. No tener permiso para salir de la zona de competición durante un disparo (los sanitarios cerca del recorrido se consideran parte de la zona de competición).
	f. No tener el pie trasero visible al Juez al disparar en la posición de rodillas (regla 8.6.f)
	g. No entrar a la calle cuando esté disponible creando demoras / filas.
	h. Dejar solo un tirador mientras él está disparando
	i. Dejar el rifle con el cañón apuntando fuera del área de competición.



7.4.2 Tabla de puntos de sanción

PUNTOS DE SANCIÓN (-1 o -2 puntos)	a. Disparar un tiro en el suelo sin solicitar el permiso del compañero de escuadra (blanco fallado).
	b. Accesorios no permitidos en el arma.
	c. Estimar la distancia con apoyo artificial.
	d. Altura del asiento (cojín) por encima del límite.
	e. Disparar en una calle de posición obligada (de pie o de rodilla) y no usar la correcta posición.
	f. Tres advertencias durante tres días de competencia.
	g. Dos advertencias durante dos días de competencia para México.

7.4.3 DESCALIFICACIÓN.

DESCALIFICACIÓN	a. Serán descalificados de la competición todos los tiradores que no sigan los procedimientos de seguridad, poniendo potencialmente a otras personas en situación de riesgo.
	b. Hacer trampas, comportamiento inapropiado, no llegar a tiempo, el uso de droga (s), el alcohol.
	c. Velocidad del balín por encima del límite (descalificación del resultado ese día).
	d. No cronografiar el arma cuando se le solicite.

NOTA: Importante (bajo la regla 7.4.3): En función de la gravedad de la falta, puede ser apropiado dar una advertencia inicial antes de la descalificación, pero todas las violaciones de las reglas de seguridad deben ser tomadas muy en serio.



8. DEFINICIONES

- 8.1 SETA o HAMSTER / TERCIO** - Un soporte que está fijado a la parte inferior de la culata del rifle y se apoya en la mano o rodilla del tirador, dependiendo de la posición de tiro. La superficie inferior de la seta puede ser de cualquier forma o configuración. Los hámster extensibles no se pueden utilizar de manera que alcance a ser un apoyo adicional.



- 8.2 PCP** – Rifle neumático de aire pre-comprimido.
- 8.3 RGB** - Representante del Órgano de Gobierno, la organización que representa a un país miembro en la WFTF.
- 8.4 CORREA UNICA DEL RIFLE** - Una correa se usa para llevar el rifle o como medio de estabilización del punto de mira. La correa se fijará al rifle en un mínimo de un punto y máximo de dos. La correa puede ser desenganchada del rifle cuando no esté en uso.
- 8.5 RESORTE** - Rifle de aire comprimido en el que la potencia se genera por un gran resorte / gas ram y pistón.



8.6 POSICIÓN DE RODILLAS.

- a) Una posición de disparo donde habrá sólo 3 puntos de contacto con el suelo (2 pies y 1 rodilla)



- b) Un cojín cilíndrico puede ser utilizado para apoyar únicamente el pie posterior o tobillo.



- c) El pie posterior, cuando se ve desde la parte trasera debe estar aparentemente vertical. Ninguna otra parte del cuerpo puede entrar en contacto con el rodillo de rodilla.





- d) Se permite estar en ángulo al pie posterior de modo que la articulación del tobillo puede estar más cerca o más lejos de la tierra si lo deseas. Los dedos de los pies pueden estar doblados o rectos.



- e) Si no hay un rodillo de rodilla debajo de la articulación del tobillo, la articulación del tobillo no debe estar en contacto con el suelo o parecer estar en contacto con el suelo



- f) El pie trasero debe ser visible por el juez en todo momento.





- g) La mano líder (la mano de adelante) es la que va a soportar el peso del rifle, y la parte delantera de la muñeca no estará apoyada en nada (se considerará la muñeca a la parte articulada entre la mano y el antebrazo).



- h) Ninguna parte del rifle / seta estará en contacto con el antebrazo delantero (detrás de la muñeca) o parecer estar en contacto con el antebrazo delantero.



- i) Tocar con el hámster la manga de la chaqueta NO ES PERMITIDO.
j) Se puede utilizar una correa y / o rabera (gancho) para estabilizar el punto de mira en el objetivo.



8.7 POSICIÓN DE PIE

- a) Una posición de tiro donde el disparo se realiza en una posición de pie sin la ayuda de ningún tipo de apoyo;
- b) Sólo debe haber 2 puntos de contacto (los 2 pies en el suelo);
- c) La mano adelantada necesita soportar el rifle utilizando el guardamonte o el hámster



- d) La muñeca de la mano delantera no puede ser en modo alguno restringida de libre movimiento.



- e) Puede utilizarse una correa y / o una rabera (gancho) para estabilizar el punto de mira en el objetivo.



8.8 POSICIÓN LIBRE - El tirador puede utilizar cualquier posición de disparo que sea segura y cómoda para disparar. Ningún otro medio de soporte, que no sea el tirador, se utilizará para el rifle o el cuerpo. El rifle no puede ponerse en contacto con el suelo. No se permiten las correas para el cuerpo. Podrá usarse una correa para estabilizar el punto de mira en el objetivo.

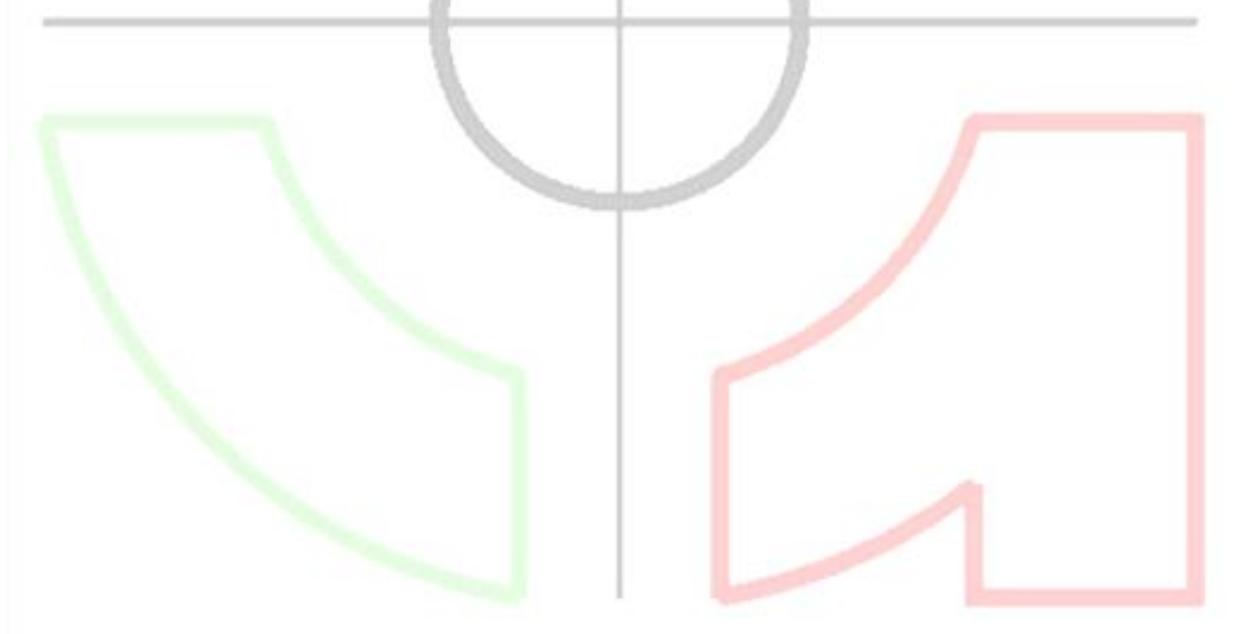
8.9 TENDIDO O PRONO - (que puede ser utilizada como posición “libre”) El tirador se pone boca abajo. El antebrazo del tirador, del codo a la punta de los dedos debe estar libre de cualquier soporte artificial o natural.

Sin embargo, una correa como la que se describe en el reglamento puede estar en contacto con el antebrazo del tirador con el fin de ayudar a estabilizar el brazo.

8.10 MUNDIAL - El Campeonato Mundial de Field Target anual organizado por un miembro RGB bajo los auspicios de la WFTF.

8.11 INDICADOR DE VIENTO - (Métodos de indicación del viento) –No debe ser electrónico y ha de estar unido al rifle. NO se permite cualquier otro tipo iniciativa del tirador para la evaluación del viento, incluido polvos de talco, hierba, humo, polvillo (tierra), etc...

8.12 DEFINICIÓN DE UN “TIRO” - Un tiro se considera que ha sido disparado si el aire es descargado desde un rifle. Sin embargo, un tirador puede disparar un tiro en el suelo después de anunciarlo a su / sus compañeros de calle.





8.13 ASESORAR/ACONSEJAR – El acto de proporcionar información sobre el viento, distancias a los blancos.

Peso (grains)	Peso (gramos)	FPS	MPS	Peso (grains)	Peso (gramos)	FPS	MPS
7.6	0.49	843	256.9	10.9	0.70	704	214.6
7.7	0.49	838	255.7	11.0	0.71	701	213.7
7.8	0.50	832	253.6	11.1	0.71	698	212.8
7.9	0.51	827	252.1	11.2	0.72	695	211.8
8.0	0.51	822	250.5	11.3	0.73	692	210.9
8.1	0.52	817	249.0	11.4	0.73	689	210.0
8.2	0.53	812	247.5	11.5	0.74	686	209.1
8.3	0.53	807	246.0	11.6	0.75	683	208.2
8.4	0.54	802	244.4	11.7	0.75	680	207.3
8.5	0.55	797	242.9	11.8	0.76	677	206.3
8.6	0.55	793	241.7	11.9	0.77	674	205.4
8.7	0.56	788	240.2	12.0	0.77	671	204.5
8.8	0.57	784	239.0	12.1	0.78	668	203.6
8.9	0.57	779	237.4	12.2	0.79	666	203.0
9.0	0.58	775	236.2	12.3	0.79	663	202.1
9.1	0.59	771	235.0	12.4	0.80	660	201.2
9.2	0.59	767	233.8	12.5	0.81	658	200.6
9.3	0.60	762	232.3	12.6	0.81	655	199.6
9.4	0.60	758	231.0	12.7	0.82	652	198.7
9.5	0.61	754	229.8	12.8	0.82	650	198.1
9.6	0.62	750	228.6	12.9	0.83	647	197.2
9.7	0.62	746	227.4	13.0	0.84	645	196.6
9.8	0.63	743	226.5	13.1	0.84	642	195.7
9.9	0.64	739	225.2	13.2	0.85	640	195.1
10.0	0.64	735	224.0	13.3	0.86	638	194.5
10.1	0.65	732	223.1	13.4	0.86	635	193.5
10.2	0.66	728	221.9	13.5	0.87	633	192.9
10.3	0.66	724	220.7	13.6	0.88	630	192.0
10.4	0.67	721	219.8	13.7	0.88	628	191.4
10.5	0.68	717	218.5	13.8	0.89	626	190.8
10.6	0.68	714	217.6	13.9	0.90	624	190.2
10.7	0.69	711	216.7	14.0	0.90	621	189.3
10.8	0.70	707	215.5				

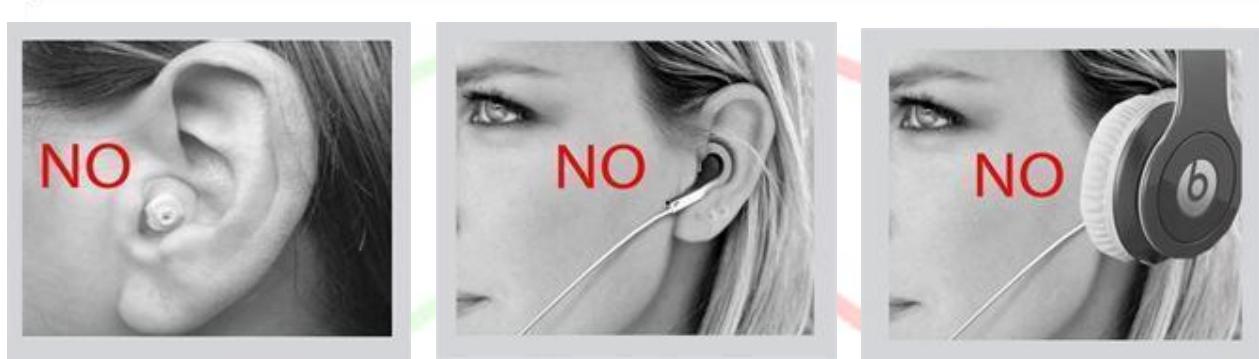
Importante: Para diábolos con un peso en gramos que se encuentre entre dos (2) valores de la tabla. por ejemplo 0.547 gramos. utilizar el valor el valor más pequeño de la tabla para determinar la velocidad máxima permitida. En este ejemplo (0.547) utiliza la velocidad de los 0.544 gramos de peso - 802.0 fps o 244.4 mps.



Anexo al Reglamento

No está permitido:

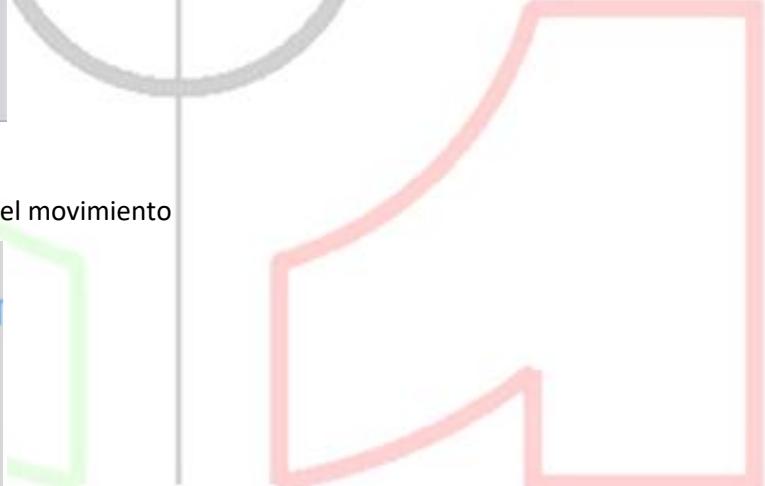
La obstrucción auditiva mientras se dispara o se puntúa.



Elementos rígidos.



Correas para el cuerpo para impedir el movimiento





Los postes no pueden usarse como apoyo



En la calle de rodilla el pie trasero debe estar visible.



No está permitido fumar durante la competición.



No puede usarse un soporte durante la medición de distancias.





Señales del Juez con silbato

2 silbatos cortos = recomenzar

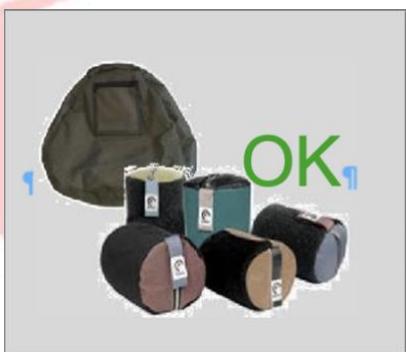
1 silbato largo = detener inmediatamente



Las correcciones deben ser validadas por un juez



Antes de empezar la competición los Jueces deben validar la potencia. el cojín. rodillo y diábolos.

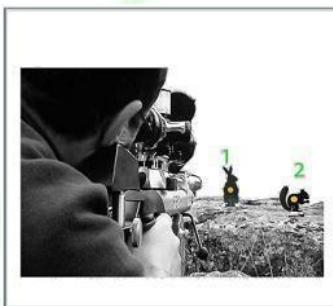




Todos los accesorios deben permanecer sujetos al rifle.



Las siluetas se abordarán en secuencia numérica. Si se dispara a una silueta incorrecta, el tirador puntuará un "0" y continúa con el siguiente blanco en su tarjeta de puntuación



El cojín solo puede usarse en una calle de posición libre principalmente para soportar las nalgas del competidor.



El cojín no puede usarse en las calles de posición de pie.





El cojín no puede usarse en las calles de posición de rodillas.



El cojín puede usarse cuando se tira en posición de rodilla en las calles de posición libre



Las cuerdas de las siluetas pueden ser usadas para leer el viento.



Notificar siempre antes de disparar al piso.





El cojín no puede usarse como soporte del rifle o como apoyo en la posición de tendido



El cojín puede usarse para soporte la espalda (en las calles de posición libre).



El competidor puede usar su rodillo personal (Max. 18cm de diámetro)

El cojín debe caber en una caja de 55x55cm con 15cm de altura.



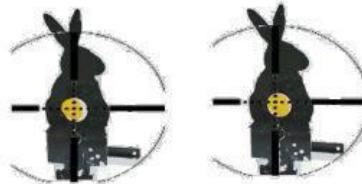
Protectores de rodilla (rodilleras) están permitidas.





Los tiradores tienen 3 minutos para disparar a 2 silueta en cada calle.

3:00 min



El nivel de burbuja está permitido. Niveles digitales no están permitidos.



Inclinómetros analógicos están permitidos.



Pueden usarse termómetros digitales o analógicos.





El Competidor debe entrar a la línea de tiro sin ningún retraso. No cumplir este procedimiento resultará en una Advertencia.



Se permite que el pie trasero esté en ángulo para que la articulación del tobillo pueda estar más cerca o más lejos del suelo como se desee. Los dedos pueden estar doblados o planos.



Tocar el hamster con la manga de la chaqueta NO ESTA PERMITIDO.



El pie posterior visto desde atrás debe estar aparentemente vertical





Se debe prestar especial atención a la seguridad en el manejo de los rifles a pistón.
Asegúrese sostener el rifle correctamente cuando inserta el diábolo en la recamara.

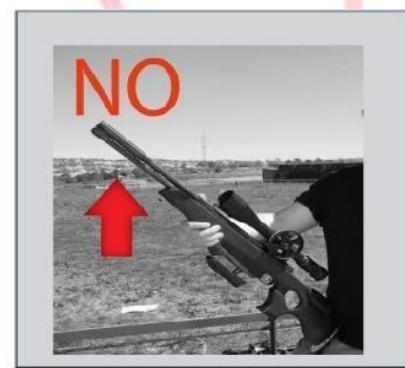
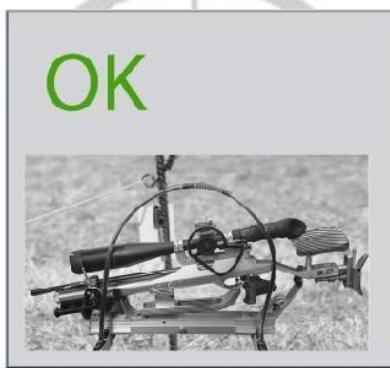
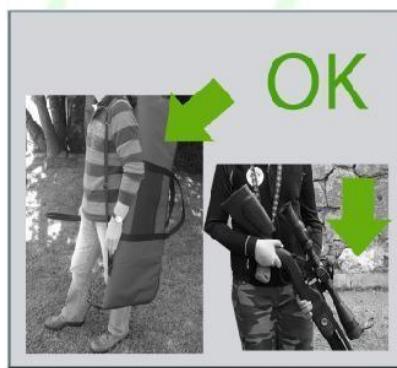




Seguridad: Cuando sostenga un rifle asegúrese que su dedo no este tocando el gatillo.



Seguridad: Cuando se transporta el rifle debe estar apuntando hacia abajo. a menos que esté en una funda o maleta.



Si la velocidad del diábolo excede el límite de potencia (16.3J) representa la descalificación del resultado ese día.





3 advertencias durante los 3 días de competencia representan 1 punto negativo.

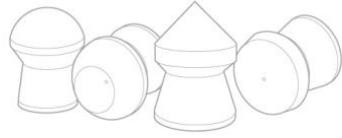


Seguridad: Siempre apunte el cañón al piso y hacia una dirección segura.



Seguridad: Por su propia seguridad apunte el cañón al piso y hacia una dirección segura





Seguridad: no ponga a otros en peligro.

Seguridad: Esté alerta y no rompa ninguna regla de seguridad en ningún momento.





Cuando dispara. el cañón del rifle debe estar delante de esta línea. pero el gatillo debe permanecer detrás.





Estuches de transporte: Asegúrese que el cañón está apuntando al piso.



Seguridad: Aun dentro de la funda. asegúrese que el cañón este apuntando al área de tiro.





La placa frontal de las siluetas debe ser 100% visible desde todas las posiciones de tiro; de pie. de rodillas. sentado y tendido.



Cualquier obstrucción debe ser eliminada por un juez antes de que el primer tirador

Disparare en esa calle. de lo contrario la obstrucción debe permanecer mientras dure la competencia. (regla 2.2.7)



Cualquier disputa sobre una silueta debe ser realizada inmediatamente después de realizar el disparo y si es necesario debe ser validado con un probador de siluetas.

Procedimiento de salida de un alto el fuego: Cuando el cronometro ha sido parado. por cada blanco que falte de ser disparado en la calle. el tirador dispondrá de un minuto de preparación más un minuto por blanco. (regla 5.6.1).

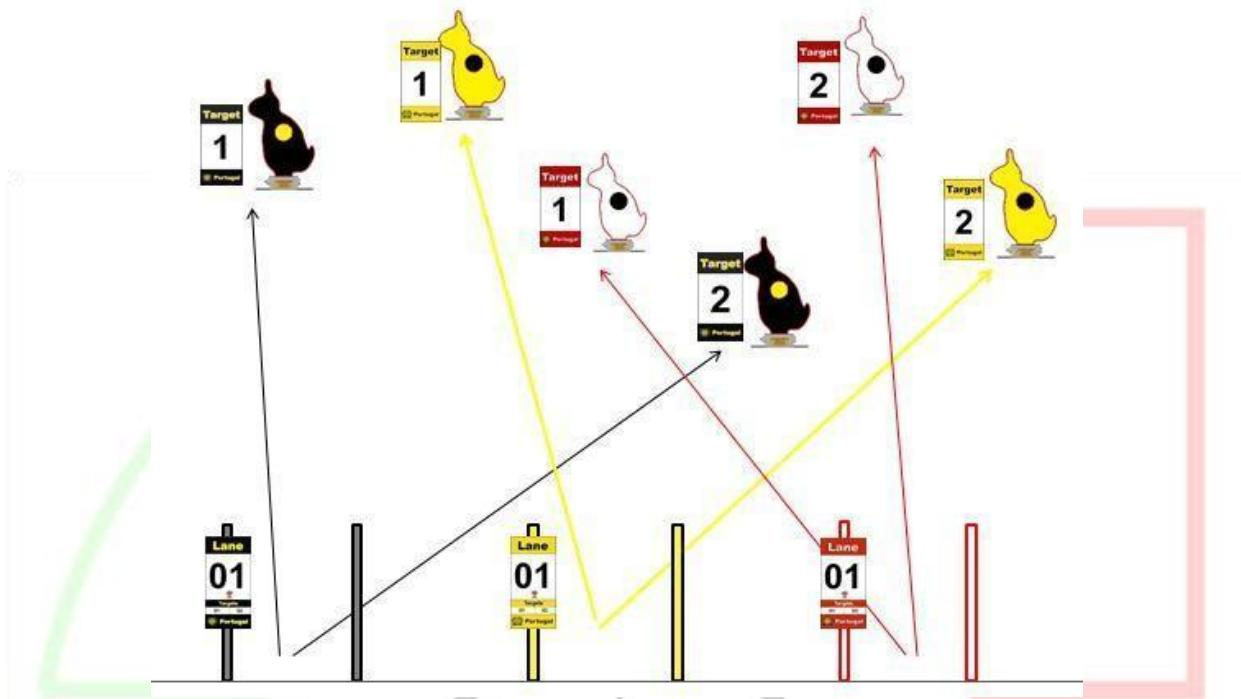
Procedimiento de alto el fuego:

Levante la mano para dar una clara señal al Juez para que pueda entrar a la zona de competición

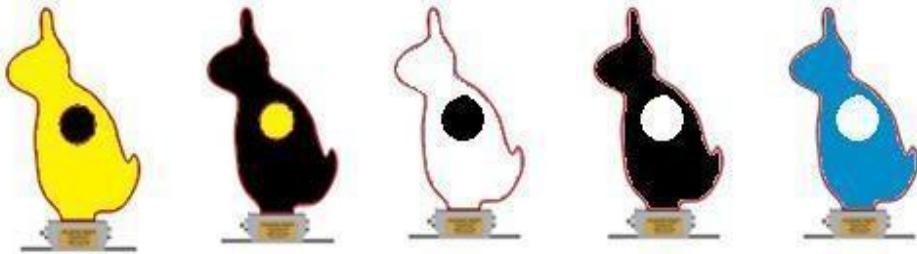




Las siluetas cruzadas son consideradas parte del deporte del Field Target.



En el Campeonato Mundial de Field Target los colores permitidos para los blancos son:



Las siluetas se colocarán a distancias de entre 9 metros y 50 metros desde la línea de fuego y de acuerdo con la siguiente tabla.

Blancos (distancias máximas)	15mm	25mm	40mm
Blancos en posición libre	20 metros	35 metros	50 metros
Blancos en posición obligatoria	No permitido	25 metros	40 metros



Tarjeta de puntuación: campos e información.

Field Target Score Card

Shooter ID: _____ Date: _____

Name: _____

Country: _____

Black Course PCP Int. Start Lane 

Warnings   2 3 Team  

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Total
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	Total

0 - Miss X - Hit

Signatures    Total Hits

Control Sticker/Stamp/Sig. 

Pellet Velocity: _____

Weight: _____

Field Target Score Card

Shooter ID: _____ Date: _____

Name: _____

Country: _____

Black Course PCP Int. Start Lane 

Warnings   1 2 3 Team 

X	O									Total
----------	----------	--	--	--	--	--	--	--	--	-------

X= Impacto 0= Fallo





Es obligatorio disparar de acuerdo a la posición definida en cada calle. Las señalizaciones van a determinar la posición (Rodilla o pie).



Penalidades definidas en la WFTF

ADVERTENCIA VERBAL

Una advertencia verbal es una instrucción de voz educada con el objetivo de informar o alertar a un tirador sobre algo. asegurándose de que el tirador está cumpliendo con las reglas de la WFTF. La advertencia debe ser instructiva, clara y ayudar a todos a entender lo que está mal o no. Una advertencia verbal puede ser hecha por el Marshall o compañero de equipo.

ADVERTENCIAS	a. No respetar una instrucción del Juez.
	b. No cronometrar al tirador (todo el equipo tendrá 1 advertencia).
	c. Entrar en la zona de tiro mientras la competición está parada.
	d. Cuando se dispara, la boca del cañón debe estar delante de la línea y el gatillo debe permanecer detrás de ésta.
	e. No tener permiso para salir de la zona de competición durante un disparo (los aseos cerca del recorrido se consideran parte de la zona de competición).
	f. No tener el pie trasero visible al Juez al disparar en la posición de rodillas (regla 8.6.f)
	g. No entrar a la calle cuando esté disponible creando demoras / colas
	h. Dejar solo un tirador mientras él está disparando
	i. Dejando el rifle con el cañón apuntando fuera del área de competición



PUNTOS DE SANCIÓN	a. Disparar un tiro en el suelo sin solicitar el permiso del compañero de escuadra (blanco fallado).
	b. Accesorios no permitidos en el arma.
	c. Estimar la distancia con apoyo artificial o natural.
	d. Altura del asiento por encima del límite.
	e. Disparar en una calle de posición obligada (de pie o de rodilla) y no usar la correcta posición
	f. Tres advertencias durante tres días de competencia
DESCALIFICACIÓN	a. Serán descalificados de la competición todos los tiradores que no sigan los procedimientos de seguridad. poniendo potencialmente a otras personas en situación de riesgo.
	b. Hacer trampas. comportamiento inapropiado. no llegar a
	c. Velocidad del balín por encima del límite (descalificación del
	d. No chrono grafiar el arma cuando se le solicite.

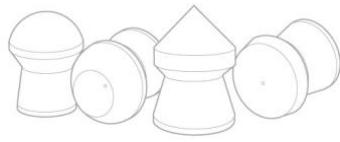


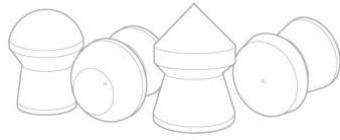
Tabla de velocidad de diábolos.

Peso (grains)	Peso (gramos)	FPS	MPS
7.6	0.49	843	256.9
7.7	0.49	838	255.7
7.8	0.50	832	253.6
7.9	0.51	827	252.1
8.0	0.51	822	250.5
8.1	0.52	817	249.0
8.2	0.53	812	247.5
8.3	0.53	807	246.0
8.4	0.54	802	244.4
8.5	0.55	797	242.9
8.6	0.55	793	241.7
8.7	0.56	788	240.2
8.8	0.57	784	239.0
8.9	0.57	779	237.4
9.0	0.58	775	236.2
9.1	0.59	771	235.0
9.2	0.59	767	233.8
9.3	0.60	762	232.3
9.4	0.60	758	231.0
9.5	0.61	754	229.8
9.6	0.62	750	228.6
9.7	0.62	746	227.4
9.8	0.63	743	226.5
9.9	0.64	739	225.2
10.0	0.64	735	224.0
10.1	0.65	732	223.1
10.2	0.66	728	221.9
10.3	0.66	724	220.7
10.4	0.67	721	219.8
10.5	0.68	717	218.5
10.6	0.68	714	217.6
10.7	0.69	711	216.7
10.8	0.70	707	215.5



Peso (grains)	Peso (gramos)	FPS	MPS
10.9	0.70	704	214.6
11.0	0.71	701	213.7
11.1	0.71	698	212.8
11.2	0.72	695	211.8
11.3	0.73	692	210.9
11.4	0.73	689	210.0
11.5	0.74	686	209.1
11.6	0.75	683	208.2
11.7	0.75	680	207.3
11.8	0.76	677	206.3
11.9	0.77	674	205.4
12.0	0.77	671	204.5
12.1	0.78	668	203.6
12.2	0.79	666	203.0
12.3	0.79	663	202.1
12.4	0.80	660	201.2
12.5	0.81	658	200.6
12.6	0.81	655	199.6
12.7	0.82	652	198.7
12.8	0.82	650	198.1
12.9	0.83	647	197.2
13.0	0.84	645	196.6
13.1	0.84	642	195.7
13.2	0.85	640	195.1
13.3	0.86	638	194.5
13.4	0.86	635	193.5
13.5	0.87	633	192.9
13.6	0.88	630	192.0
13.7	0.88	628	191.4
13.8	0.89	626	190.8
13.9	0.90	624	190.2
14.0	0.90	621	189.3

Importante: Para diabolos con un peso en gramos que se encuentre entre dos (2) valores de la tabla. por ejemplo 0.547 gramos, utilizar el valor el valor más pequeño de la tabla para determinar la velocidad máxima permitida. En este ejemplo (0.547) utiliza la velocidad de los 0.544 gramos de peso – 802.0 fps o 244.4 mps.



Este documento es el resultado de un trabajo de los integrantes de la AMTA (Asociación Mexicana de Tiro con Aire).

Jorge Fernández.

Marco Antonio Sanabria

Javier Miranda

Gabriel "Pollo" Ariza

Jorge Montes "Jomo"

Humberto López "Pocholo"

José Palma

Manuel Silva "Silfer"

Ángel Saavedra

Emiliano Navarro "Macanon"

Mauricio Angulo "Maanch"

