



REGLAMENTO GENERAL DE TIRO FUEGO CENTRAL APUNTADO Y SIN APUNTAR

ENERO 2014



1. GENERALIDADES

- 1.1 Las disposiciones del presente Reglamento se aplicarán en todas las Competencias Internacionales, Campeonatos Nacionales y Competencias Regionales, Estatales, Municipales, y Abiertas sancionadas por la FEMETI.
2. Habrá dos formas de competir.
 - 2.1. Individual y
 - 2.2. Por equipos, integrados por cuatro tiradores, de los cuales uno podrá ser el capitán.
3. En los Campeonatos Nacionales, únicamente se premiarán los tres primeros lugares individuales.
 - 3.1. En las demás competencias se premiarán las categorías que se estipulen en las Convocatorias; siendo esta premiación por cuenta del Comité Organizador.
 - 3.2. Ningún tirador podrá participar en más de un equipo.
 - 3.3. Una vez iniciado el evento, los integrantes de un equipo no podrán ser sustituidos por otro tirador.
 - 3.4. Todos los integrantes de un equipo serán de la misma categoría.
4. Todo evento tendrá un Director de tiro, quien será responsable del buen desarrollo del mismo.
5. En todas las competencias solo podrán participar tiradores que se encuentren al corriente de sus obligaciones como miembro del deporte federado.

Los tiradores que representen a un club, deberán acreditar ser socios del mismo, acreditándose con la credencial FEMETI así mismo deberán figurar en la lista oficial de socios activos, que remite el club a esta Federación Semestralmente. En caso de que el club al que represente el tirador NO COINCIDA CON EL QUE APARECE EN LA CREDENCIAL DE FEMETI, el tirador deberá acreditar ser socio del club que esta representando, SI FIGURA EN LA LISTA DE SOCIOS ACTIVOS QUE REMITE DICHO CLUB.
- 5.1. Solo se le permitirá la participación de los tiradores que al inscribirse presenten su Credencial FEMETI o bien Figuren en el Listado de Identificación Tirador-Cazador (ID) de la página Web de FEMETI
6. Las inscripciones se cerrarán 30 minutos antes de iniciar el evento.
 - 6.1. Se declarará desierto un evento o una categoría, en la que se inscriba:
 - 6.1.1. Individual: menos de diez tiradores.
 - 6.1.2. Por equipos: menos de tres.
 - 6.2. Los resultados oficiales deberán enviarse a esta Federación en un plazo no mayor a 72 horas después de la fecha programada, indicando: nombre completo, puntuación y club al que pertenecen de cada uno de los participantes, así como la ficha de depósito que ampare la cuota de recuperación de inscripciones (10 %).

6.3 En caso de que algún club sea la primera vez que organice un Campeonato Nacional, deberá solicitar a este Organismo Deportivo, con tiempo suficiente previo a la fecha programada, realizar una inspección Técnica, con objeto de verificar que las instalaciones cuenten con lo necesario para llevar a cabo dicho evento, conforme a lo que marca el Reglamento Técnico de la Espacialidad.

7. En las competencias que se programen se podrá participar en las categorías siguientes:

7.1. Juveniles: participantes que no rebasen 21 años; quedando a juicio del Comité Organizador exigir algún documento que así lo acredite.

7.2. En esta categoría solamente podrán competir con pistola o revolver Cal. 22 L.R., con las características mencionadas en el Artículo 9.

7.3. Damas: de cualquier edad, con pistola o revolver calibre .22 L.R. y cañones de dos a seis pulgadas de largo; que presentes las seguridades de las armas usadas en las otras categorías. (Artículo 9)

7.4. Adultos: competidores mayores de 21 años, con armas calibre .38 especial y .380 AUTO exclusivamente para los civiles y para militares y policías, con el arma y calibre de cargo.

8. Las asociaciones y clubes, que organicen competencias de estos eventos, tendrán obligación de remitir a esta Federación los resultados obtenidos, para control de marcas y puntuaciones de los participantes.

9. **Vestuario; equipo; armas; municiones y fundas.**

9.1. Vestuario: será de tipo normal de entrenamiento atlético o ropa deportiva o de calle.

9.1.1. Se prohíben las chamarras y pantalones especiales de los que usan los tiradores de rifle, así como ropa interior que se considere ofrezcan apoyo artificial en la posición de tiro.

9.1.2. Cualquier chamarra, sweater exterior, pantalones adicionales, etc., pueden llevarse, solo para proteger al tirador del viento, lluvia frío, nieve, etc.

9.2. Calzado: será de tipo normal de calle o ligero de tipo atlético; sin que exceda las especificaciones siguientes:

9.2.1. La parte superior (arriba de la línea de la suela) será de un material suave, flexible y dúctil, que no exceda de 4mm. de espesor, incluyendo el forro, al medirse en cualquier superficie plana.

9.2.2. La suela ha de ser flexible en la parte esférica del pie, como en cualquier zapato de calle.

9.2.3. La altura del zapato, del piso al punto mas alto, no excederá de dos terceras partes de la longitud; es decir: si la longitud del zapato es de 30 c. la altura no puede exceder de 20cm.

9.2.4. El espesor de la suela en el ортежо (dedo gordo) será de 10 mm.

9.2.5. La longitud general del zapato será de acuerdo al número que calce el portador.

9.2.6. La máxima altura del tacón será de 3cm.

9.3 **Equipo**

9.3.1. El equipo comprende estuches o cajas para transportar las armas y los diferentes accesorios de tiro.

9.3.2. No se llevará a la línea de tiro.

9.3.3. Solo podrá estar a prudente distancia del competidor.

9.3.4. Se prohíbe el uso de telescopio.

9.4. **Armas**

9.4.1. Deberá usarse las siguientes:

9.4.1.1. Pistola semiautomática o revolver calibre .22 L.R. (para damas).

9.4.1.2. Pistola semiautomática o revolver calibre .22 largo rifle (para juveniles), y

9.4.1.3. Pistola semiautomática con seguro lateral o revolver calibre 38 especial o .380 AUTO (para adultos) o del calibre de cargo para militares y/o policías.

9.4.2. Características

9.4.2.1. Para las categorías "Juvenil" y "adulto" el largo del cañón, no deberá exceder de 135 mm. (6 pulgadas).

9.4.2.2. Para cualquier arma que se utilice la presión del llamador, no deberá ser menor de 3 libras (1.360gms.).

9.4.2.3. No se permitirán miras que sobre salgan del carro o rebasen la boca del cañón del arma.

9.4.2.4. Queda prohibido modificar el carro receptor en su forma original; no así, sus piezas componentes para suavizar resortes o libras del llamador.

9.4.2.5. El competidor deberá usar la misma pistola o revolver en ambos eventos (apuntando y sin apuntar).

9.4.2.6. El arma deberá tener la marca de revisión y comprobación de seguridad respectiva.

9.4.2.7. Esta prohibido el uso de cristales ópticos y miras telescópicas en las armas.

9.4.2.8. La catcha no deberá tener prolongación alguna que pueda servir de apoyo a la muñeca, debiendo permanecer esta absolutamente libre.

9.4.2.9. Se prohíben las catchas ortopédicas o ajustables.

9.4.2.10. No excederán de 5cm. de ancho.

9.4.2.11. Se prohíbe el uso de brazaletes de piel o de cualquier otro tipo que den protección alrededor de la muñeca de la mano con que se empuña el arma.

9.4.3. **Municiones**

9.4.3.1. Puede utilizarse cartucho de fabrica o recargado, ojival (R), recortado (WC), truncado.

9.4.3.2. Queda estrictamente prohibido el uso de municiones: Magnum, trazadoras, incendiarias, explosivas, expansivas, y en general toda aquella que pueda poner en peligro al o los tiradores, al personal del campo y a las instalaciones.

9.5. **Fundas**

9.5.1. Libre en cuanto a su material y forma; pero deberá cubrir el arma cuando menos a la altura del guardamonte (2" debajo de la muesca de mira posterior); y pender de un cinturón, ya sea fija a la cintura, o corrida sobre la pierna; pero siempre al centro de esta; ya sea derecha o izquierda (en caso de tiradores zurdos).

9.6. Quedan prohibidas las fundas con mecanismo automático y/o muelles.

10. Blancos

10.1. Silueta graduada de 92 cm. de altura y de 53 cm. de ancho, de color negro y bordeada por una franja blanca aproximadamente de 1 cm. de ancho.

10.1.1. Esta dividida en 5 zonas limitadas por líneas blancas de demarcación de 1mm. de ancho. (ver figura 1)

10.2. La determinación geométrica de la forma de las zonas en el blanco es la siguiente:

10.2.1. Partiendo de la zona de 10 puntos (centro de la silueta): 2 líneas paralelas verticales de 5cm. de longitud, separadas 10 cm. entre si y entrelazados sus extremos superior e inferior por dos semicírculos de un radio de 5 cm.

10.2.2. La zona de 10 puntos, así obtenida medirá 10 cm. de ancho por 15 cm. de altura.

10.2.3. Las zonas de 9 a 7 puntos se obtendrán de la misma manera: su ancho aumentará por cada zona 10 cm. (5 cm. de cada lado) y su altura aumentará también por cada zona 15 cm. (7.5 cm. hacia arriba y 7.5 cm hacia abajo) (figura 1).

10.3. El centro de la zona de 10 puntos debe estar a 55 cm. de la parte superior de la silueta.

10.4. Una tolerancia de 0.5 mm, es permitida para las dimensiones de la zona de 10 y 1 mm. para las demás zonas.

10.5. Las dimensiones, tanto de las siluetas como de sus zonas, serán medidas desde el exterior de la línea blanca de demarcación.

10.6. Las zonas estarán marcadas con las cifras correspondientes al numero de puntos que ellas representen, 9-8, etc.; en las zonas del 9 al 7 cifras serán impresas en los cuatro puntos donde los ejes transversal y vertical de la silueta pasen por sus respectivas zonas.

10.6.1. La zona de 10 puntos no llevará ninguna cifra; únicamente tendrá impresa una zona de 7.5 cm. por 5 cm. similar a la zona de 10 puntos.

10.7. Las cifras tendrán alrededor de 20 mm. de altura por 10 mm. de ancho, el ancho de las líneas será de 2 mm. aproximadamente.

11. Los blancos de un mismo grupo de 6 siluetas, estarán colocados de manera que el centro de sus zonas de 10 puntos, este a 1.20 (+- 10 cm.) sobre el nivel de la plataforma de los puestos (o línea) de tiro.

11.1. Los blancos serán de un material que al paso de los proyectiles no se desgarre.

12. Clasificación

12.1. En Campeonatos Nacionales y competencias regionales; o cuando así se establezca en la convocatoria, se premiarán las categorías siguientes:

12.2. **Internacional:** tiradores que hayan representado al país en competencias de uno o más países.

12.3. **Clasificados:** tiradores que acumulen 200 puntos o más, en cualquiera de los eventos.

12.4. **No clasificados o novatos:** tiradores que no lleguen a la marca de la categoría anterior.

13. En los Campeonatos Nacionales se premiarán únicamente los tres primeros lugares individuales y los tres primeros lugares por equipo.
14. En cualquier competencia tanto los tiradores clasificados como los no clasificados o novatos, tendrán derecho a ganar los premios de las categorías superiores al rebasar las marcas estipuladas.
15. En Campeonatos Nacionales o competencias de clasificación, obtenida una clasificación superior, el tirador ya no podrá bajar de categoría.
16. El orden en la lista de premiación será determinado:
 - 16.1 En la competencia individual: por mayor número de puntos alcanzados.
 - 16.1.2 Por equipos: por el mayor número de puntos obtenidos de los resultados de los 4 tiradores que lo integran.
17. **Reglas de conducta**
 - 17.1. Todas las armas deberán ser manipuladas con la más estricta precaución y serán transportadas descargadas y con el carro o cilindro abiertos.
 - 17.2. Al terminar su serie el tirador se asegurará que el arma no tenga ningún cartucho, debiendo colocarla en su funda o estuche.
 - 17.3. Durante la competencia la depositará sobre una mesa u otro lugar designado para ese efecto.
 - 17.4. Se prohíbe tocar armas de otro tirador, sin su consentimiento.
18. Ningún cartucho deberá ser disparado, antes de que el tirador haya sido llamado al puesto de tiro.
 - 18.1. Los ejercicios de puntería y de acción sobre el llamador, no podrán hacerse, si el Director de tiro del evento no ha previsto una instalación especial donde haya blancos para ese propósito.
 - 18.2. Si un cartucho debe ser disparado, para probar el funcionamiento del arma, deberá hacerse con el permiso expreso, del director de tiro.
19. Cada tirador deberá presentarse a la hora anunciada y listo para ejecutar su serie, con el material necesario.
 - 19.1. Si alguna dificultad obligará a cambiar el horario de la competencia, el Director de tiro deberá advertirlo a todos los participantes o a los capitanes de equipo.
20. El abastecimiento de un cargador de pistola o de un cilindro de revolver, esta prohibido antes de que el tirador se encuentre listo en la línea de tiro y que el Director de tiro haya anunciado el inicio del evento.
 - 20.1. Si el Director de tiro lo estima necesario, puede advertir al tirador lo que debe hacer; pero solo antes o después de la ejecución de una serie.
 - 20.2. Si el tirador esta violando las reglas no podrá ser interrumpido mientras esta disparando, salvo en casos excepcionales.
21. La inobservancia a las reglas de conducta señaladas, será motivo de sanción para el tirador; y le será aplicada de acuerdo con la gravedad de la falta cometida, a juicio del Director de tiro, pudiendo consistir en una amonestación, en el descuento de puntos o la descalificación.

21.1. La intoxicación alcohólica o de cualquier otra índole en un competidor durante el evento, amerita la descalificación de este.

22. TIRO DE DEFENSA APUNTADO

22.1. **Desarrollo**

22.1.1. Al ser llamado por el Juez, el tirador pasará a colocarse al frente y al centro de la silueta que se le indique y atrás de la línea de 15 metros; con la pistola abierta en una mano, ya sea revolver o semiautomática y sus municiones y accesorios en la otra, las que deberá depositar en la mesa o silla, que previamente le será colocada cerca de la línea de tiro.

22.2. Cuando se trate de revolver u otra arma que funcione en doble acción y no tenga seguro lateral, el martillo invariablemente quedará abatido.

22.3. **1ra. Serie**

22.3.1. Seis disparos, uno por uno a una silueta.

22.3.2. Tiempo: 2 segundos para la ejecución de cada disparo.

22.3.3. Los 2 segundos contarán a partir de la acción de desenfundar y comprenderán cortar cartucho (en las armas semiautomáticas) y disparar.

22.3.4. Solo podrá cargarse un cartucho a la vez.

22.3.5. Posición: de pie.

22.4. **2da. Serie**

22.4.1. Seis disparos en sucesión a una silueta, partiendo de la acción de desenfundar.

22.4.2. Tiempo 6 segundos.

22.4.3. Solo podrá abastecer el arma con 6 cartuchos.

22.4.4. Posición: de pie.

22.5. **3ra. Serie**

22.5.1. Dos disparos a cada silueta de un grupo de tres, pero siempre de las siluetas uno a la tres o de la cuatro a la seis.

22.5.2. Tiempo 6 segundos.

22.5.3. Se partirá de la acción de desenfundar, cortar cartucho, etc.

22.5.4. Posición: de pie.

22.6. **4ta. Serie**

22.6.1. Un disparo a cada silueta del grupo de seis; como en los casos anteriores se desenfundará, cortará cartucho etc.

22.6.2. Tiempo 6 segundos.

22.6.3. Posición: de pie.

22.7. 5ta. Serie

22.7.1. Un disparo a cada silueta del grupo de seis.

22.7.2. Tiempo de 6 segundos.

22.7.3. El primer disparo a pie firme (parado) y los cinco restantes avanzando sobre las siluetas; sin rebasar la línea de 5 metros. (Ver Artículo 33).

22.7.4. Antes de efectuar esta serie, el competidor tendrá derecho a una serie de ensayo. (Var Artículo 54).

22.7.5. Posición de pie.

22.8. Las voces del Juez serán: "Prepárense y abastecer cargador".

22.8.1. "Cierre su arma e inserte cargador".

22.8.2. "Enfunde".

22.8.3. "¿Esta usted listo?"

(En el caso de revólveres, dadas sus características especiales y en otro tipo de armas, el Juez dará las voces preventivas, en forma adecuada a ellas).

22.8.4. Transcurridos de 3" a 7" de haber recibido contestación afirmativa, el Juez, con una señal, dará la orden para que giren las siluetas, en este momento el tirador podrá iniciar el movimiento de desenfundar y disparará en los tiempos previstos, cortando cartucho en el caso de pistolas semiautomáticas.

22.9. Cuando se trate de revólveres podrá disparar en "doble acción" o amartillando, pero entendido que ambos movimientos, cortar cartucho y amartillar no podrán ser ejecutados hasta que el cañón del arma este dirección de las siluetas.

22.10. Si después de transcurrido mas tiempo del previsto, el Juez no da la señal para que giren las siluetas, el tirador podrá solicitar se le vuelva a dar oportunidad de rehacer todos sus movimientos y se le repitan las voces de mando.

22.11. En canchas donde las siluetas sean fijas, la señal de "fuego" y "alto el fuego" se dará con un silbatazo corto y el control del tiempo se llevará cuando menos con dos cronómetros.

23. TIRO DE DEFENSA SIN APUNTAR

23.1. Desarrollo:

23.1.1. Cinco series e competencia.

23.1.2. Disparos de serie: seis.

23.1.3. Distancia: 8 metros para todas las series.

23.1.4. Tempos: los mismos que en cada serie de "apuntado".

- 23.2. **Posición y colocación del tirador;** llamado a la línea, manera de transportar las armas; municiones y accesorios, igual que el curso de “apuntado”.
- 23.3. **1ra. Serie**
- 23.3.1. Seis disparos, uno a uno, a la silueta que el Juez señale.
- 23.3.2. Al parecer las siluetas el tirador desenfundará su arma, cortará cartucho, como se ha previsto y disparará, con el arma a la altura de la cintura, al brazo pegado al cuerpo y formando una escuadra en relación con el arma. (Ver Artículo 24).
- 23.4. **2da. Serie**
- 23.4.1. Seis disparos en sucesión rápida a una silueta.
- 23.5. **3ra. Serie**
- 23.5.1. Dos disparos a cada silueta de un grupo de tres, pero siempre de las siluetas uno a la tres o de la cuatro a la seis.
- 23.6. **4ta. Serie**
- 23.6.1. Un disparo a cada silueta del grupo de seis.
- 23.7. **5ta. Serie**
- 23.7.1. Seis disparos a una silueta, el primero a pie firme (parado) y los cinco restantes avanzando, pero sin rebasar la línea de 5 metros. (Ver Artículo 33).
- 23.8. En esta serie el competidor tendrá derecho a una serie de ensayo. (Ver Artículo 54).
24. En todas las series se cortará cartucho como esta previsto para el primer disparo y la mano que empuñe el arma no rebasará con el codo la línea media del cuerpo (cintura) más de 10 cm.
- 24.1. En caso de que el Juez estime que algún competidor no se esta ajustando a lo previsto en este Reglamento, por primera vez lo amonestará, la segunda descontará de 2 a 10 puntos del total de la serie y en caso de reincidencia lo descalificará.
25. Para revólveres se observará lo previsto en las series de “apuntado”.
- 25.1. Las voces de mando serán las mismas que en “apuntado” y en caso de siluetas fijas, se utilizarán silbatos y cronómetros para manejar el evento, (o cronómetro de tiro digital de preferencia).
26. **Desempates:** los desempates se decidirán por el mayor número de “dieces internos”; por el mayor número de “dieces” en la puntuación total y si continuara el empate, por el mayor número de “nueves” y así sucesivamente en orden descendente.
- 26.1. Los empates en Campeonatos Nacionales o Competencias Internacionales, cuando se trate de los tres primeros lugares, se decidirán disparando la quinta serie del evento correspondiente por una sola vez.
- 26.2. Si continua el empate se bajará un segundo el tiempo y así sucesivamente hasta lograr el desempate.
- 26.3. En los empates por equipos: se observarán las mismas normas.

27. Fallas

- 27.1. En caso de falla del arma o cartucho, el competidor deberá levantar la mano contraria a la altura del hombro, y el arma con el cañón hacia el parabalas y sin tocarla con la otra mano, si lo hiciera, perderá el derecho de repetir su serie interrumpida.
- 28. Si la falla del arma o cartucho es comprobada por el Juez y no imputable al tirador, este tendrá derecho a una repetición, en este caso no se parcharán los impactos.
- 28.1. Al repetir la serie se anotarán los puntos más bajos de sus respectivas repeticiones.
- 28.2. Después de dos fallas, el tirador, con autorización del Juez, podrá cargar su arma con un cartucho extra, si las características de la misma lo permiten.
- 28.3. Si sufre una nueva falla, podrá tratar de arreglar su arma, pero deberá hacerlo dentro del tiempo previsto para su serie.
- 28.4. Solo se contarán los impactos que aparezcan en las siluetas.
- 28.5. Se aceptarán solamente dos fallas en cada evento. (Apuntado y sin apuntar).

29. Fallas no imputables al tirador:

- 29.1. Si el carro del arma queda abierto total o parcialmente.
- 29.2. Si la recámara o cilindro contiene un cartucho con la huella clara del percutor en el fulminante.
- 29.3. Cualquier desperfecto parcial o total del arma o cargador.
- 29.4. En caso de que al tirador, al cortar cartucho, en el inicio de cualquier serie, se le fuera el disparo y no tocará el blanco (silueta), tendrá derecho a repetir el disparo, con dos puntos menos; pero si sigue disparando no tendrá derecho a repetirlo y se contarán los impactos que presenten la o las siluetas según la serie efectuada.

30. Fallas imputables al tirador:

- 30.1. Si el competidor toca el mecanismo o el seguro lateral, antes de que el Juez Principal inspeccione el arma.
- 30.2. Si el seguro lateral no ha sido desconectado.
- 30.3. Si el tirador no ha cargado su arma antes de comenzar su serie.
- 30.4. Si el tirador ha cargado su arma con menos "cartuchos" de los previstos.
- 30.5. Si el tirador no ha dejado recuperar suficientemente el llamador, después de haber disparado el cartucho anterior.
- 30.6. Si el arma ha sido cargada con cartuchos que no le corresponden.
- 30.7. Si el arma repite los disparos automáticamente (ametrallamiento), porque el escape y el gatillo no se encuentran colocados correctamente.
- 30.8. Si el cargador no ha sido introducido correctamente, o se ha caído al efectuar su serie.
- 30.9. Si la falla se debe a otras causas fáciles de controlar por el tirador.

31. Si una falla o un mal funcionamiento del arma es comunicada al Juez, este deberá cerciorarse inmediatamente que el arma esta cerrada y verificada que el seguro no se encuentre conectado; y entonces, apuntando hacia el parabala la disparará.
 - 31.1. Si el disparo se produce, no se considerará como mal funcionamiento del arma.
 - 31.2. Si el disparo no se produce, el examen continuará comenzando por extraer el cargador, controlando el número de cartuchos con que el arma este cargada.
 - 31.3. En todos los casos dudosos el Juez consultará a un miembro del Jurado o al Director de tiro del evento, antes de anunciar su decisión.
32. Si después de lo anterior continua sin descubrirse la causa de un mal funcionamiento, el Juez cargará el arma con 2 cartuchos del tipo que este usando el tirador y disparará sobre el parabala:
 - 32.1. Si el arma funciona correctamente, el mal funcionamiento no será admitido;
 - 32.2. En caso contrario, el mal funcionamiento será valido.
33. **Instalaciones**
 - 33.1. “Cancha” de tiro y medidas de seguridad.
 - 33.2. La “Cancha” de tiro tendrá las medidas y características siguientes:
 - 33.2.1. Forma rectangular, con 17 m de largo y 10 m de ancho, (+- 1.00 metro); con piso de cemento o de cualquier otro material firme; con 3 líneas transversales de 10 cm de ancho c/u., visibles en el piso; una a 15 m otra paralela a 8 m y otra a 5 m todas medidas del centro de las siluetas.
 - 33.2.2. Un parabalas a 2 m atrás de las siluetas con una altura no menor de 4 m unas mamparas o muros laterales con una altura de 2.20 m (+- 20 cm) y un largo de 15 m.
34. La “cancha” estará provista de un dispositivo integrado por 6 siluetas, con bases giratorias movidas preferentemente por sistema electromecánico o neumático; o bien fijas, a un mismo nivel.
 - 34.1. Separadas de centro a centro 0.75 cm y a una altura al centro de 1.20 m (+- 10 cm) con relación al nivel del piso del puesto de tiro.
35. Cada puesto de tiro será normalmente provisto del equipo siguiente:
 - 35.1. Una pequeña mesa de 80 a 90 cm. de altura.
 - 35.2. Una silla.
 - 35.3. Una mesa o pupitre y dos sillas para el Juez y su ayudante.
 - 35.4. Una barrera detrás del puesto de tiro, separando de los espectadores, el espacio reservado al Juez.
36. Para Competencias Internacionales se recomienda, que los puestos de tiro tengan los arreglos necesarios a fin de permitir al tirador ejecutar a voluntad su serie; ya sea a cubierto, a descubierto, o bajo un techo de un material transparente.
 - 36.1. Los techos, las pantallas, la protección para los tiradores contra la lluvia, el sol y el viento, no deberán interferir en la vigilancia de la competencia de manera que:

- 36.1.1. No obstruccion en las actividades del Juez.
- 36.1.2. No propicien la posibilidad de que los tiradores cometan irregularidades.
- 36.1.3. No impidan el paso de los tiradores pendientes de competir.
- 37. En sistemas electromecánicos o neumáticos, las 6 siluetas de un mismo grupo desaparecerán (posición de perfil) y aparecerán (posición de frente) simultáneamente, accionadas por su mecanismo.
- 37.1. El tiempo preciso deberá asegurarse automáticamente, con una tolerancia máxima de 0.2".
- 38. **Marcaje, valor, e indicaciones de impacto.**
- 38.1. La posición y el valor de los impactos sobre cada silueta, serán marcados y señalados a los tiradores y espectadores; por medio de un disco de colores, de un lado rojo y del otro blanco y de un tamaño tal que puede ser visible desde las tribunas, o sitio reservado al público.
- 38.1.1. El diámetro del disco será de 3 a 5 cm.; y estará sujeto por un mango de madera o plástico.
- 38.2. Si el impacto es un diez se señalará con el lado rojo del disco.
- 38.3. Los impactos de 9 o menos, se señalan con el lado blanco del mismo.
- 39. Un impacto que corte una línea de demarcación se calificará con el valor más alto de las dos zonas.
- 39.1. Un impacto que toque o que este junto de una línea de demarcación, se calificará con el valor mas alto, si el calibrador al ser insertado en el agujero dejado por el proyectil toca en un punto cualquiera una parte mínima de la línea.
- 39.2. Esta regla se aplicará igualmente para decidir si un impacto sobre la silueta la toca o no, considerándose que una silueta esta tocada cuando el calibrador toque una parte mínima de la orilla negra de ella.
- 40. **Organización de competencias.**
- 40.1. Las competencias serán siempre dirigidas por un Director de tiro.
- 40.2. **El Juez de "Cancha".**
- 40.2.1. Llamará a los tiradores para que pasen a competir, según el lugar obtenido en el sorteo previo; o de acuerdo con el orden que se haya determinado, dándoles las ordenes necesarias.
- 40.2.2. Supervisará el manejo de las siluetas y controlará las posiciones de los tiradores.
- 40.2.3. Efectuará personalmente o supervisará la inspección de las armas de los competidores y será responsable de las tarjetas de registro y del mantenimiento del buen orden en la "cancha".
- 40.2.4. Recibirá las reclamaciones y protestas relativas a acontecimientos provenientes de perturbaciones en el tiro, las que decidirá a su criterio, o las transmitirá al Director de tiro o al Jurado, según sea el caso.
- 41. El Director de tiro estará auxiliado por los ayudantes que continuación se enumeren:
- 41.1. Un Juez marcador: que decidirá el valor de los impactos y anunciará el resultado, impacto por impacto; así como el total de la serie.

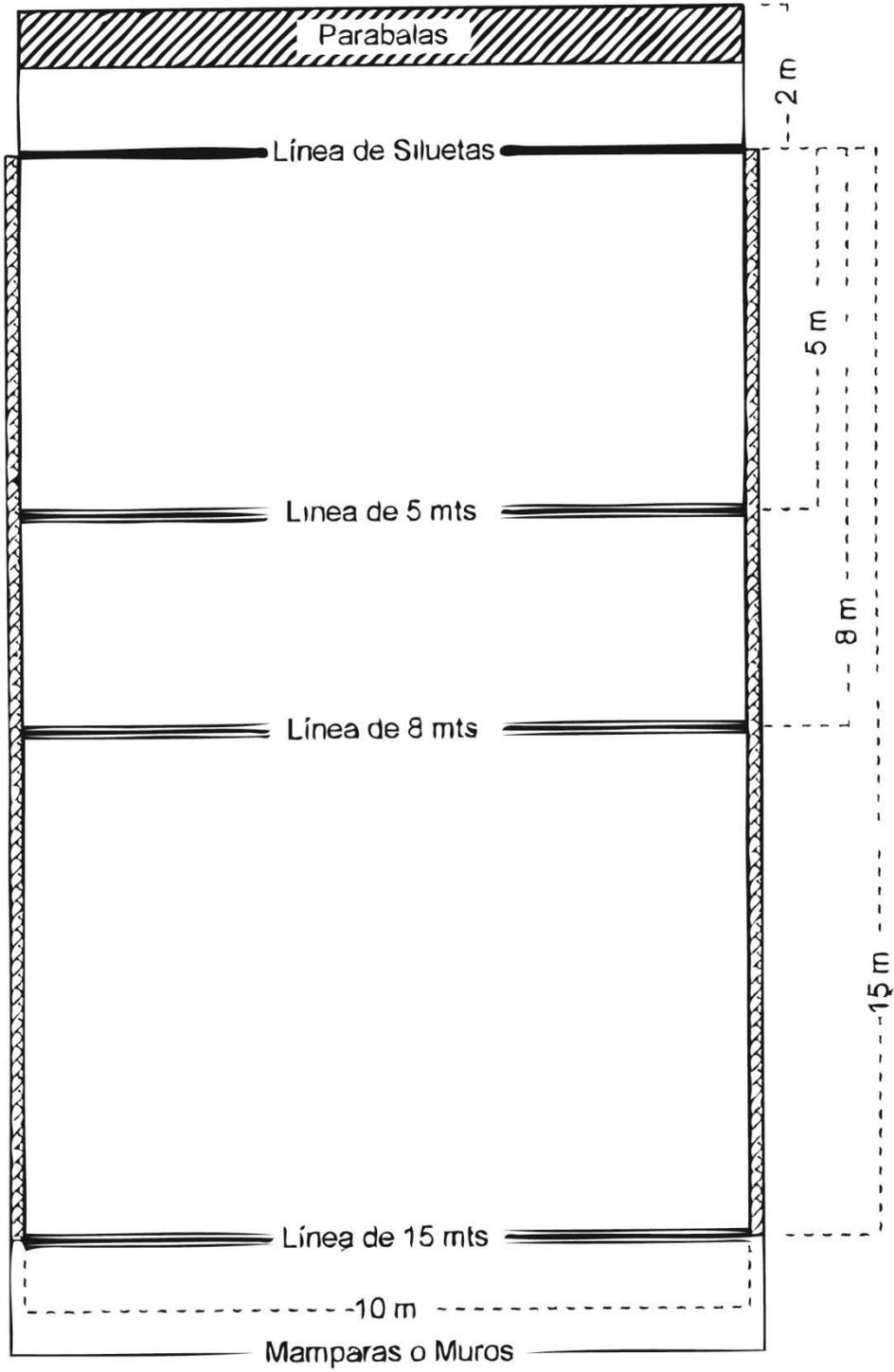
- 41.2. Un operador que maneje las siluetas de acuerdo con las indicaciones del Juez.
- 41.3. Uno o varios ayudantes que anoten en las tarjetas las puntuaciones de los competidores.
- 41.2. En caso de que sean siluetas fijas deberán también tener un “controlador” que verifique con un segundo cronometro el tiempo, el primero al ultimo disparo, y ayude, al Juez a checar que el tirador no pise la línea de tiro; así como que haya tocado la pistola antes de recibir la orden correspondiente.
- 42.1. En todas las competencias el “controlador” podrá ser un miembro del jurado, o una persona designada por el mismo Cuerpo Colegiado.
43. Cuando el numero de “canchas” lo permita se podrá utilizar varios grupos de siluetas, dichos grupos se organizarán en secciones de 6 siluetas c/u y la conducción de cada sección estará a cargo de un Juez; con un grupo de ayudantes similar.
- 43.1. Las secciones deberán estar separadas una de la otra, por un muro u otro medio de protección.
- 43.2. En estos casos todas las secciones están bajo el control del “Director de Tiro”.
44. Los Campeonatos Nacionales y Competencias Internacionales siempre estarán supervisadas por un jurado.
- 44.1 En Competencias Internacionales dicho jurado se integrará como sigue:
 - 44.1.1. Cuatro personas designadas por los delegados o capitanes de equipo participantes; y uno designado por el país sede, quien lo presidirá.
 - 44.2. En Competencias Nacionales serán los capitanes de equipo o presidentes de clubes, quienes harán las designaciones correspondientes; integrándose el jurado con igual número de representantes o mínimo de tres miembros.
45. Las decisiones del jurado serán tomadas por la mayoría; en caso de igualdad en la votaciones el presidente tendrá voto de calidad, pudiendo sin embargo, someter el caso al Director de tiro o al jurado de apelación.
- 45.1. El quorum del jurado se considera integrado con el presidente y dos o uno de sus miembros, según el caso.
46. Las funciones del jurado serán:
 - 46.1. Asegurarse, antes del inicio del evento, que las “canchas” satisfagan las condiciones señaladas en este Reglamento y que los dispositivos generales sean convenientes y prácticos.
 - 46.2. Asimismo determinará los límites del derecho del tirador; en lo que concierne al uso de los materiales y de las instalaciones puestas a su disposición.
 - 46.3. Vigilará que los reglamentos se apliquen correctamente y controlará las disposiciones de los tiradores, las armas, etc., durante los eventos.
 - 46.4. Aprobará y controlará el sorteo de los puestos de tiro.
 - 46.5. Tomará las medidas necesarias para verificar el cronometraje de las siluetas.
 - 46.6. Supervisará el marcaje en las tarjetas de registro; ya sea directamente o por medio de personas designadas para ello y decidirá si los impactos dudosos deben ser sometidos al Jurado de Calificación.
 - 46.7. Decidirá con el Director de tiro las medidas a tomar, en aso de dificultades técnicas u otras causas.

- 46.8. Determinará lo conducente en caso de infracciones a los reglamentos y reclamaciones.
- 46.9. Decidirá los castigos en los casos en que un tirador no observe los reglamentos y se conduzca de manera antideportiva.
- 46.10. Distribuirá el trabajo de manera que un miembro del Jurado este constantemente en contacto con el Juez de "cancha".
- 46.11. En caso necesario, el jurado deberá integrarse en el mejor tiempo posible.
47. Las decisiones del Jurado serán inapelables, a menos de que un jurado de apelación, haya sido elegido para el evento.
 - 47.1. En caso de no haber jurado. Las funciones de este pasarán a cargo del Director de tiro y en su ausencia del Juez de Cancha.
48. **Interrupciones e irregularidades:**
 - 48.1. Si la competencia es interrumpida por razones técnicas, si se produce un acontecimiento que pueda ser peligroso, o algún otro trastorno o disturbio que dificulte la competencia, el juez deberá interrumpir el evento.
49. **Registros y resultados:**
 - 49.1. Los registros y resultados se llevarán en una tarjeta principal, con espacio para el nombre, número de tirador, país, club, del competidor, número de cancha etc.
 - 49.2. La tarjeta llevará una cuadrícula en la cual se anotarán:
 - 49.2.1. Serie de ensayo.
 - 49.2.2. Primera serie, segunda, etc., distribuidas en tal forma que facilite la suma y separación de impactos.
 - 49.2.3. Espacios al calce para las firmas del Juez y del competidor respectivamente.
50. El Juez Marcador anunciará el valor de los impactos y el resultado de cada evento se anotarán en el pizarrón expofeso.
 - 50.1. El "Director e Tiro" y el Juez de "cancha", o solo este ultimo, decidirán sobre los impactos dudosos.
51. **Reglas de tiro.**
 - 51.1. La distribución de la "canchas" de tiro y el orden que ocuparán los tiradores será normalmente decidido por medio de un sorteo, efectuado antes del inicio de cada evento.
52. Si la competencia en interrumpida por razones previstas en el programa (almuerzo, comida, distribución de premios, etc.) esta interrupción será anunciada 10 minutos antes de la hora señalada, anunciándose en igual forma su reanudación.
 - 52.1. Después de este aviso, no le será permitido a ningún tirador comenzar su tiro, excepto a aquellos que justamente en ese momento lo estén ejecutando, los que deberán terminar su curso completo de 30 disparos, aunque se sobre pase la hora fijada.
53. Sera indispensable la inspección de las armas y equipo, antes de cada evento.

- 53.1. Para pesar el llamador de una pistola o revolver:
 - 53.1.1. Esta deberá estar sostenida con el cañón perpendicular a la superficie horizontal que sostiene la pesa que va a utilizarse, el gancho deberá descansar en el punto mas bajo de la curva del llamador, debiendo ser levantada estando amartillada con los seguros en posición de fuego, hasta que el peso cuelgue libremente sin que haya disparado.
- 53.2. A los competidores cuyas armas no pasen la prueba, se les permitirá el arreglo de las mismas, siempre y cuando no ocasionen un retraso grave al evento.
- 53.3. Toda arma se presentará a revisión descargada y abierta.
54. Antes de iniciar su prueba el competidor tendrá derecho a 6 disparos de ensayo en el tiempo que desee, pero siempre en las series 2da., 3ra., 4ta., o 5ta., de cada evento.
55. El competidor que no este conforme con la decisión del Juez, durante su propia actuación o la de otro competidor, tendrá derecho a presentar su protesta inmediatamente después que ocurra el echo que la motive, mediante un deposito que determinará el Comité Organizador; mismo que se le será devuelto en caso de que su protesta resulte procedente.
 - 55.1. La protesta será presentada por escrito y en ella se especificará claramente el hecho que la motive. (Ver anexo).
56. El cambio de armas durante la competencia esta prohibido; excepto cuando el Juez compruebe que el defecto no se puede reparar inmediatamente.
 - 56.1. La nueva arma tendrá que ser inspeccionada y aprobada por el Director de tiro y el Jurado.
57. **Sanciones**
 - 57.1. Todos los tiradores están obligados a conocer este Reglamento y al tomar parte en las competencias aceptarán someterse al mismo.
58. Si un competidor no esta presente a la hora indicada para comenzar su prueba, perderá el derecho de participar; sin embargo, si el jurado considera que el tirador no ha tratado de obtener alguna ventaja al no presentarse en el momento oportuno, o que su retardo se debió a causas de fuerza mayor, podrá autorizarlo a competir en su oportunidad; pero será penalizado con la deducción de 10 puntos.
 - 58.1. En caso de que el competidor este participando en otra prueba al momento de ser llamado, no se le penalizará.
59. Si un competidor utiliza un arma que no este de acuerdo con este Reglamento, por no haber sido presentada al jurado para su revisión, todos los disparos hechos con ella serán registrados como ceros.
 - 59.1. La misma penalidad será aplicada si el arma, después de haber sido aprobada, es modificada en contradicción con este Reglamento.
60. Si el Juez estima que un competidor retarda deliberadamente el tiro; podrá después de haberle hecho una amonestación, por cada nueva falta, aplicarle una sanción de dos a diez puntos.
61. Si el Juez o el Jurado estiman que un competidor ha violado el Reglamento; o molesta a los otros tiradores, le sancionará con 2 puntos y si el caso lo amerita, podrá descalificarlo.
62. Los disparos que se hagan después de los tiempos estipulados, serán considerados como ceros.

- 62.1. En caso de siluetas automáticas, el impacto que rasgue más de calibre y medio del usado, se contará como cero.
63. Si un tirador dispara sobre una o mas siluetas que no sean las ordenadas por el Juez, estos disparos se le consideran como ceros.
64. Si un competidor pisa la línea de tiro al iniciar sus disparos, le serán descontados 2 puntos cada vez que lo haga.
65. Queda estrictamente prohibido al competidor que ya este en la línea de tiro, con su arma enfundada, la saque con cualquier pretexto y sin autorización del Juez.
- 65.1. Esta violación será sancionada con 2 puntos, cada vez que lo haga.
66. Al competidor que dispare sobre las siluetas, en vez de la indicada por el Juez, únicamente se le acreditarán los puntos que correspondan a dicha silueta.
67. En caso de que algún competidor en la acción de cortar cartucho (armas semiautomáticas), no lo hiciere; si es en su primera serie, perderá su disparo cuantas veces lo haga, si es en las de un solo desfunde, para seis disparos, perderá su serie completa.

DIMENSIONES PARA CANCHAS



DIMENSIONES PARA SILUETAS



Blanco NRA tipo B18 (Papel)
Dimensiones 18 1/2 x 32" *

* http://americantargetcompany.com/pistol_targets.asp#B_16org