International Shooting Sport Federation
Internationaler Schiess-Sportverband e.V.
Fédération Internationale de Tir Sportif
Federación Internacional de Tiro Deportivo

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO

REGLAMENTO TECNICO GENERAL

Approved Version 01-01-2026 V3

6.1	**GENERAL**	**183**
6.2	**SEGURIDAD**	**185**
6.3	**BLANCOS Y REGLAS PARA BLANCOS**	**188**
6.4	**CAMPOS DE TIRO Y OTRAS INSTALACIONES**	**200**
6.5	**CALIBRADORES E INSTRUMENTOS**	**219**
6.6	**ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO**	**221**
6.7	**VESTIMENTA Y EQUIPO DE COMPETICIÓN**	**225**
6.8	**DEBERES Y FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETICIÓN**	**228**
6.9	**ORGANIZACIÓN COMPONENTES COMITÉ DE COMPETICIÓN**	**230**
6.10	**OPERACIONES DE COMPETICIÓN EN EST**	**231**
6.11	**PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN (véase 6.17, procedimiento de competición para finales)**	**236**
6.12	**REGLAS DE CONDUCTA PARA DEPORTISTAS Y OFICIALES**	**249**
6.13	**INTERRUPCIONES**	**252**
6.14	**PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN Y RESULTADOS**	**253**
6.15	**DESEMPATES**	**255**
6.16	**PROTESTAS Y APELACIONES**	**256**
6.17	**FINALES PRUEBAS OLÍMPICAS DE RIFLE Y PISTOLA**	**258**
6.18	**PRUEBAS DE EQUIPOS MIXTOS DE RIFLE Y PISTOLA**	**282**
6.19	**FORMULARIOS**	**289**
6.20	**CÓDIGO DE VESTIMENTA ISSF**	**299**
6.21	**ÍNDICE**	**302**

REGLAS NUMÉRICAS:

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

DEFINICIONES Y ABREVIATURAS.

Las siguientes son definiciones de términos especiales y abreviaturas que se utilizan en las Reglas Técnicas Generales de la ISSF y en las Reglas de Rifle, Pistola, Escopeta, Blanco Móvil y, Blanco Esprint de la ISSF.

Término	**Definición**
Campeonato	Una única competición de tiro organizada con un programa de pruebas. Un Campeonato (C mayúscula) es una competición que está autorizada y supervisada por las reglas de la ISSF, delegados técnicos, jurados y controles antidopaje.
Competición	Una referencia general a una competición deportiva que puede incluir una serie de pruebas (Campeonato) o puede ser una competición dentro de una sola prueba
CRO	Árbitro jefe de campo.
Deporte	Una agrupación distinta de pruebas competitivas con elementos comunes y un único órgano de gobierno. El TIRO (en mayúsculas) es un "deporte" en el que los deportistas en diferentes pruebas disparan con sus armas a los blancos que clasifican a los deportistas que compiten según sus puntuaciones. El COI reconoce el tiro como uno de los 28 deportes olímpicos básicos de verano.
Deportistas	Deportistas. Competidores o participantes en pruebas deportivas.
Disciplina	Un subgrupo de pruebas dentro de un deporte que tienen características en común. En el deporte del tiro hay cinco disciplinas: 1) Rifle. 2) Pistola. 3) Escopeta. 4) Blanco Móvil y 5) “Target Sprint”
Disparos de competición	Todos los disparos que cuentan en la puntuación de un deportista
Disparos de ensayo	Disparos de ensayo o de calentamiento que se realizan, en una prueba de tiro, antes de los disparos de competición.
Dorsal	Cada deportista inscrito en los campeonatos recibe un dorsal o número de inicio único. Estos números se usan para identificar y localizar a los competidores y deben llevarlos en la espalda durante el entrenamiento y la competición
DT	Delegado Técnico, designado por el comité ejecutivo de la ISSF. El oficial superior de la ISSF actúa como coordinador principal entre el comité organizador y la ISSF.
Escuadras	Asignación de deportistas inscritos en una prueba de Escopeta, a tandas y puestos de tiro en pruebas de Rifle o Pistola o la asignación de deportistas a escuadras específicas en pruebas de Escopeta. Este proceso permite la producción de Listas de Inicio.
EST	Puntuación por blancos electrónicos
Fase	Una fase o una parte de una prueba de tiro. La prueba de Rifle 3 posiciones tiene 3 fases, una para cada posición. La prueba femenina de Pistola 25m tiene 2 fases, precisión y tiro rápido.
Final	La Final es la última fase de una competición. En una final individual, los ocho mejores deportistas de la calificación tienen una nueva competición (comenzando desde cero) para decidir su clasificación final y las medallas.

FOP.	Zona de competición. En el tiro, el FOP incluye la zona detrás de la línea de tiro, donde el acceso está restringido a los deportistas que compiten y a los oficiales de servicio, la línea de tiro y los puestos de tiro y una zona al fondo del campo que incluye los blancos, los parapetos traseros y la zona de seguridad.
Hora de inicio	La hora de inicio en cada prueba de tiro, es el momento en que comienzan las órdenes para el primer disparo de competición.
Listas de clasificación	Hay dos listas de clasificación basadas en los resultados de los deportistas en los campeonatos de la ISSF. 1. Clasificación mundial, basada en los resultados de los deportistas, durante el calendario del año, en los campeonatos de la ISSF Clasificación para los Juegos Olímpicos, basado en los resultados de los deportistas en las competiciones clasificatorias de la ISSF, durante el período de clasificación olímpica, aprobado por el COI.
Listas de inicio	Documentos Oficiales producidos en las competiciones, que enumeran a todos los competidores inscritos en una prueba de acuerdo con la tanda, el puesto de tiro o escuadra, de un deportista, y su posición en la escuadra
Min. / Seg.	Minuto (s) / Segundo (s)
MQS	Puntuación mínima de calificación
ITO	Oficial Técnico Internacional, generalmente un miembro del jurado designado por la ISSF.
NTO	Oficial Técnico Nacional, generalmente un Árbitro de campo o Árbitro designado por la Federación Nacional Organizadora.
PET	Entrenamiento previo a la competición.
Presentación deportiva	Mejoras visuales, de audio y de información, como anuncios, música, color y medios educativos que se utilizan en la realización de las competiciones de tiro para informar y hacerlas más atractivas para los espectadores y las audiencias televisivas.
Proceso de tiro	Una descripción de las fases de competición dentro de una prueba que especifica el número de disparos en cada serie y fase, el tipo de tiro y los límites de tiempo.
Prueba	Es un concurso de tiro único con un curso específico de tiro y reglas de conducta.
Prueba abierta	Pruebas en las que todos los deportistas pueden competir sin límites de género o edad.
Prueba Olímpica	Una prueba deportiva de tiro aceptada por el COI para su inclusión en el programa olímpico. El deporte del tiro tiene 15 pruebas olímpicas. Cada prueba olímpica tiene una calificación y una final.
Pruebas por equipo	La ISSF reconoce las pruebas por equipo. Estas pruebas por equipo establecen clasificaciones basadas en las puntuaciones totales alcanzadas por tres deportistas. Las pruebas de equipos mixtos son de un hombre y una mujer, ambos del mismo país.
RPO	Puntos de clasificación únicamente: indica en la lista de resultados que el deportista se ha inscrito en el evento únicamente para obtener puntos de clasificación, por lo que no puede participar en la final.
	Es una fase de competición dentro de una prueba de tiro. Las pruebas de

Ronda/tanda	tiro pueden tener rondas o tandas de eliminación, de clasificación y de finales. En las pruebas de plato la “ronda” también puede referirse a series de 25 platos/dobles.
RTS	Resultados, tiempos y puntuación. El proceso RTS es una parte de las operaciones de la competición que implica la preparación de las listas de inicio, puntuación de los blancos, la resolución de problemas de puntuación y la preparación y publicación de las listas de resultados.
Series	Secuencia de disparos dentro de una fase de tiro.

PRUEBAS DE TIRO RECONOCIDAS POR ISSF

Estas tablas enumeran las pruebas de tiro reconocidas por la ISSF y su estado según lo aprobado por el Comité Olímpico Internacional COI y / o la Asamblea General de la ISSF (1.6.) junto con detalles técnicos básicos sobre sus formatos de competición y el número de disparos en cada fase de competición, según lo aprobado por el Consejo de la ISSF (1.7.3.1).

En los campeonatos ISSF, para las pruebas de hombres, mujeres y Junior de ambos sexos, pueden haber competiciones individuales solamente o competiciones individuales y de equipo (3 personas) como se indica en este Reglamento y el Programa de competición (3.8).

El estatus indica el estado de reconocimiento para cada prueba:

a) M = Prueba reconocida como prueba de hombres.

b) W = Prueba reconocida como prueba de mujeres.

c) MJ = Prueba reconocida como prueba de juniors masculinos.

d) WJ = Prueba reconocida como prueba de Juniors femeninos.

e) Olímpico = Prueba reconocida por el COI para su inclusión en el programa de los Juegos Olímpicos.

f) WCH = Prueba obligatoria en un Campeonato del Mundo.

g) WCHS = Prueba del Campeonato del Mundo separable que se puede organizar en un WCH separado si no se puede incluir en un WCH regular (ver 3.3.3.4).

h) Las pruebas olímpicas tienen una calificación y una final. Las pruebas no olímpicas solo tienen un "programa completo" sin finales.

i) Las reglas técnicas para todas las disciplinas ISSF se encuentran en las reglas técnicas generales 6.0 y en las reglas de rifle, pistola, escopeta y blanco móvil 7.0, 8.0, 9.0, 10.0

j) Las reglas técnicas para las Finales de Rifle y Pistola se encuentran en 6.17; Las reglas para las finales para plato se encuentran en 9.18; Las reglas para las medallas en blanco móvil se encuentran en 10.8.

k) Las reglas técnicas para las pruebas de Rifle y Pistola por equipos mixtos se encuentran en las secciones 6.18 y 6.20. Las de escopeta por equipos mixtos se encuentran en la sección 9.18.

PRUEBAS PARA HOMBRES Y JÚNIORS MASCULINOS				
PRUEBA	**ABREVIATURAS**	**ESTATUS**	**CALIFICACIÓN O PROGRAMA COMPLETO**	**FINAL**
Rifle Aire 10m (de pie)	ARM	M, MJ, Olímpico, WCH	60 disparos	24 disparos
Rifle 50m 3 Posiciones (rodilla, tendido, pie)	R3PM	M, MJ, Olímpico, WCH	3X20 disparos	35 disparos
Rifle 50m Tendido	RPRM	M, MJ, WCH	60 disparos	
Rifle 300m 3 Posiciones (rodilla, tendido, pie)	300R3PM	M, WCHS	3 X 20 disparos	
Rifle 300m Estándar 3 Posiciones (rodilla, tendido, pie)	300STR3PM	M, WCHS	3 X 20 disparos	
Rifle 300m Tendido	300RPRM	M, WCHS	60 disparos	
Pistola Aire 10m	APM	M, MJ, Olímpico, WCH	60 disparos	24 disparos
Pistola 25m Tiro Rápido (series de 8, 6 y 4 seg)	RFPM	M, MJ, Olímpico WCH	30 + 30 disparos	40 disparos
Pistola 25m Estándar (series de 150, 20 y 10 seg)	STPM	M, MJ, WCH	20 + 20 + 20 disparos	
Pistola 25m Fuego Central (series precisión/tiro rápido)	CFPM	M solo, WCH	30 + 30 disparos	
Pistola 25m (series precisión/tiro rápido)	SPM	MJ solo, WCH	30 + 30 disparos	
Pistola 50m	FPM	M, MJ, WCH	60 disparos	
Trap	TRM	M, MJ, Olímpico, WCH	125 platos	30 platos máx.
Skeet	SKM	M, MJ, Olímpico, WCH	125 platos	36 platos máx.
Blanco Móvil 10m (carreras lentas y rápidas)	10RTM	M, MJ, WCHS	30 + 30 disparos Competición por las medallas (ver 10.8)	
Blanco Móvil Mixto 10m (carreras lentas y rápidas)	10RTMIXEDM	M, MJ, WCHS	40 disparos mixtos	

Blanco Móvil 50m (carreras lentas y rápidas)	50RTM	M, MJ, WCHS	30 + 30 disparos	
Blanco Móvil Mixto 50m (carreras lentas y rápidas)	50RTMIXEDM	M, MJ, WCHS	40 disparos mixtos	

PRUEBAS PARA MUJERES Y JÚNIORS FEMENINOS				
PRUEBA	**ABREVIATURAS**	**ESTATUS**	**CALIFICACIÓN O PROGRAMA COMPLETO**	**FINAL**
Rifle Aire 10m (de pie)	ARW	W, WJ, Olímpico, WCH	60 disparos	24 disparos
Rifle 3 Posiciones 50m (rodilla, tendido, pie)	R3PW	W, WJ, Olímpico, WCH	3X20 disparos	35 disparos
Rifle 50m Tendido	RPRW	W, WJ, WCH	60 disparos	
Rifle 3 Posiciones 300m (rodilla, tendido, pie)	300R3PW	W, WCHS	3 x 20 disparos	
Rifle 300m Tendido	300RPRW	W, WCHS	60 disparos	
Pistola Aire 10m	APW	W, WJ, Olímpico, WCH	60 disparos	24 disparos
Pistola 25m (series precisión/tiro rápido)	SPW	W, WJ, Olímpico, WCH	30 + 30 disparos	50 disparos.
Pistola Estándar 25m (series de 150, 20 y 10 seg)	STPW	W, WJ, WCH	20+20+20 disparos	
Pistola Fuego Central 25m (series precisión/tiro rápido)	CFPW	W, WCH	30+30 disparos	
Pistola 50m	FPW	W, WJ, WCH	60 disparos	
Trap	TRW	W, WJ, Olímpico, WCH	125 platos	30 platos máx.
Skeet	SKW	W, WJ, Olímpico, WCH	125 platos	36 platos máx.
Blanco Móvil 10m (carreras lentas y rápidas)	10RTW	W, WJ, WCHS	30 + 30 disparos. Competición por medallas (ver 10.8)	
Blanco Móvil Mixto 10m (carreras lentas y rápidas)	10RTMIXEDW	W, WJ, WCHS	40 disparos mixtos	

PRUEBAS PARA EQUIPO MIXTO UN HOMBRE Y UNA MUJER				
PRUEBA	**ABREVIATURAS**	**ESTATUS**	**CALIFICACIÓN**	**FINAL**
Rifle Aire 10m (de pie)	ARMT	M+W, MJ+WJ.	30 disparos cada deportista	Una fase final que incluye a los 4 equipos clasificados. Máximo 24 disparos por deportista.
Pistola Aire 10m	APMT	M+W, MJ+WJ.	30 disparos cada deportista	Una fase final que incluye a los 4 equipos clasificados. Máximo 24 disparos por deportista.
Trap	TRMT	M+W, MJ+WJ.	75 cada deportista	Una fase final que incluye a los 4 equipos clasificados. Máximo 20 platos por deportista.
Skeet	SKMT	M+W, MJ+WJ.	75 cada deportista	Una fase final que incluye a los 4 equipos clasificados. Máximo 28 platos por deportista.
Se podrán incluir otras pruebas de equipos mixtos en los Campeonatos de la ISSF con la aprobación del Comité Ejecutivo.				

6.1. GENERAL

6.1.1 Objetivo y propósito de las reglas de la ISSF

La ISSF establece Reglas Técnicas para el deporte de tiro para regir la realización de pruebas de tiro reconocidas por la ISSF (Reglamento General de la ISSF, 3). El objetivo de las Reglas Técnicas de la ISSF es lograr la uniformidad en la conducción de los Campeonatos de la ISSF y aquellas competiciones autorizadas por la ISSF. Las pruebas de tiro de los Juegos Olímpicos están autorizadas por el COI. Se aplican al deporte de tiro en todo el mundo y para promover el desarrollo del deporte.

a) **Las Reglas Técnicas Generales de la ISSF** incluyen reglas para la construcción del campo de tiro, blancos, puntuación y procedimientos de competición específicos para todas las disciplinas de tiro.
Las Reglas de Disciplina se aplican específicamente a las cinco (5) disciplinas de tiro: Rifle, Pistola, Escopeta, Blanco Móvil y Blanco Esprint;

b) **Las Reglas Técnicas Generales y de Disciplina de la ISSF** están aprobadas por el Consejo de la ISSF de acuerdo con la Constitución de la ISSF;

c) **Las Reglas Técnicas Generales y de Disciplina de la ISSF** están subordinadas a la Constitución de la ISSF y al Reglamento General de la ISSF; y

d) Se aprueban las **Reglas Técnicas Generales y de Disciplina de la ISSF** para que sean efectivas por un período de cuatro (4) años a partir del 1 de enero del año siguiente a los Juegos Olímpicos. Excepto en situaciones especiales, las Reglas de la ISSF no se modificarán durante este período de cuatro (4) años.

6.1.2 Aplicación de las Reglas Técnicas Generales y de Disciplina de la ISSF

a) Los Campeonatos de la ISSF son competiciones deportivas de tiro en los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo, Finales de la Copa del Mundo, Campeonatos Continentales, Juegos Continentales, Campeonatos del Mundo Junior y Copas del Mundo Junior que son supervisadas por la ISSF de acuerdo con las Reglamentos Generales de la ISSF, 3.2.1, y estas reglas;

b) La ISSF, con la aprobación del Comité Ejecutivo, puede designar otras competiciones que cumplan con los estándares de la ISSF para su supervisión (es decir, Delegado Técnico, jurados, control de dopaje, procedimientos de inscripción, gestión de resultados, etc.) como competiciones en las que se pueden obtener puntuaciones mínimas de calificación/solo puntos de calificación (MQS/RPO) y donde se pueden establecer récords mundiales, por ejemplo, competiciones de Gran Premio.

c) Las Reglas Técnicas y Disciplinarias Generales de la ISSF deben regir todos los Campeonatos de la ISSF;

d) La ISSF recomienda que las reglas de la ISSF también se utilicen para regir las competiciones regionales, nacionales y de otro tipo que no sean campeonatos de la ISSF, pero en las que se programen pruebas de la ISSF.

e) Todos los Oficiales de competición, deportistas, entrenadores y jefes de equipo deben estar familiarizados con las reglas de la ISSF y garantizar su cumplimiento.

f) Es responsabilidad de cada deportista cumplir con estas reglas.

g) Cuando una regla se refiere a deportistas diestros, se aplica lo contrario a los deportistas zurdos.

h) A menos que una regla se aplique específicamente a una prueba masculina o femenina, debe aplicarse uniformemente a ambas.

i) Cuando los diagramas y tablas de estas reglas contengan información específica, dicha información específica tendrá la misma validez que las reglas numeradas.

6.1.3 **Alcance de las reglas técnicas de la ISSF**

Las reglas técnicas de la ISSF incluyen:

a) Reglas para la preparación y organización de campeonatos ISSF;

b) Reglas que se aplican a todas las disciplinas de tiro o a más de una disciplina de tiro (Reglamento Técnico General); y

c) Reglas que se aplican a una disciplina de tiro (Reglamento Técnico Especial).

6.1.4 **Estándar de uniformidad para equipo y vestimenta.**

El tiro es un deporte en el que el equipo y la vestimenta juegan un papel fundamental en la realización del deporte. Los deportistas solo deben usar el equipo y la vestimenta que cumplan con las reglas de la ISSF. Se prohíbe cualquier arma, dispositivo, equipo, accesorio u otro objeto que pueda dar al deportista una ventaja injusta sobre los demás y que no se menciona específicamente o sea contrario al espíritu de estas reglas. Las reglas de la ISSF para equipos y vestimenta se aplican estrictamente (ver 6.7.9) para garantizar que ningún deportista tenga vestimenta, equipo o accesorios que le den una ventaja injusta sobre los otros deportistas.

6.1.5 **Organización y supervisión de los campeonatos de la ISSF**

6.1.5.1 **Supervisión de la ISSF**. El comité ejecutivo de la ISSF designa a los delegados técnicos de ISSF, miembros del jurado y Oficiales técnicos, para cada campeonato de ISSF, de acuerdo con los artículos 1.8.2.6 y 3.4. Estos nombramientos incluyen;

a) Delegado(s) técnico (s);

b) Jurado(s) de competición, de control de equipos y de RTS;

c) Se puede designar un jurado de apelación, de lo contrario, el Delegado Técnico puede designar un jurado de apelación cuando sea necesario.

d) Un Proveedor Oficial de Resultados responsable de proporcionar y operar la tecnología electrónica necesaria para la gestión de inscripciones, resultados, operaciones de competición, presentación de resultados y archivo de resultados.

e) La ISSF podrá designar Árbitros internacionales de plato para ayudar a los Árbitros locales de plato.

6.1.5.2 **Comité organizador.** Se debe formar un comité organizador para cada campeonato ISSF de acuerdo con 3.4.1. El comité organizador es responsable de la preparación, administración y realización de las competiciones de tiro. El comité organizador en cooperación con la ISSF, debe designar al:

a) Jefe(s) de Campo, Árbitros de Campo, Jefe de Árbitros de plato y Árbitros de plato, según corresponda, que sean responsables de la conducción real de las pruebas de tiro;

b) Árbitro Jefe de RTS (resultados, tiempos y puntuación) y los asistentes necesarios, para establecer una Oficina de RTS responsable de las inscripciones, acreditación, puntuación y operaciones de resultados, durante el Campeonato.

c) Jefe de Control de Equipo y Árbitros de Control de Equipo correspondientes apropiados, responsables de las operaciones de Control de Equipo; y

d) Todo el personal necesario para cumplir con sus responsabilidades, como Organizador de Campeonatos de la ISSF.

6.2 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA

6.2.1 Reglas Generales de Seguridad

6.2.1.1 Las reglas de la ISSF establecen requisitos de seguridad específicos que deben aplicarse en todos los Campeonatos ISSF. Los Jurados y Comités Organizadores son los responsables de la seguridad.

6.2.1.2 Las reglas de seguridad, necesarias y especiales, para las galerías y campos de tiro, difieren de un país a otro, por lo que el Comité Organizador puede establecer reglas de seguridad adicionales. Se debe informar a los Jurados, los Árbitros de campo, los delegados de equipo y los deportistas, deben ser informados, sobre cualquier regla de seguridad especial, en el programa de competición.

6.2.1.3 La seguridad de los deportistas, el personal de campo, los Oficiales y los espectadores requiere una continua y cuidadosa atención en el manejo de las armas. Es responsabilidad de los Árbitros de campo hacer cumplir la seguridad de las armas y es obligación de los deportistas y Oficiales de equipo, aplicar todas las reglas de seguridad y manejo de las armas.

6.2.1.4 Las precauciones de seguridad también incluirán: alimentos seguros, lavado de manos y disponibilidad de agua potable para todos los asistentes al campeonato; los horarios de los deportistas y los Árbitros de campo deben gestionarse para garantizar la prevención del agotamiento por calor o la hipotermia.

6.2.1.5 La ISSF podrá rechazar la inscripción de un deportista en una competición si dispone de información sustancial, procedente de las autoridades competentes, que indique que dicho deportista representa una amenaza grave para la seguridad de los demás en el campo de tiro.

6.2.1.6 En aras de la seguridad, un Miembro del Jurado, Árbitro de Campo o un Árbitro de Plato podrá suspender la tirada en cualquier momento. Los deportistas y los oficiales de equipo deberán notificar inmediatamente a los Árbitros de Campo, Miembros del Jurado o Árbitros de Plato cualquier situación que pueda resultar peligrosa.

6.2.1.7 Un Árbitro de Control de Equipo, Árbitro de Campo o Miembro del Jurado podrá recoger el equipamiento de un deportista (incluida una pistola) para su control sin su permiso, pero en su presencia y con su conocimiento. Sin embargo, se deberá actuar de inmediato cuando se trate de un asunto de seguridad.

6.2.2 Reglas para el manejo de las armas.

6.2.2.1 Para garantizar la seguridad, todas las armas deben manejarse con el máximo cuidado en todo momento. Las armas no deben retirarse de la línea de tiro, durante los entrenamientos o las competiciones, excepto con el permiso de un Árbitro de Campo.

6.2.2.2 Las banderas de seguridad, fabricadas de color naranja fluorescente o un material brillante similar, deben insertarse, en todos los rifles y pistolas en todo momento, excepto cuando estas reglas autoricen su retirada. Para demostrar que las armas de aire comprimido están descargadas, las banderas de seguridad (líneas de seguridad) deben tener la longitud suficiente para extenderse por todo el cañón. Las banderas de seguridad de todas las demás armas deben tener una sonda que se inserte en la recámara (extremo de la recámara del cañón) para demostrar que están vacías. Las recámaras de las escopetas deben estar abiertas para demostrar que están descargadas, incluso cuando las escopetas están en el soporte.

a) Las banderas de seguridad deben colocarse en todas las Rifle y pistolas que no estén en sus estuches o cajas, antes de llamar a los deportistas a la línea de tiro, después de finalizar el mismo y cuando el personal deba avanzar hacia la línea de tiro. En las finales, las banderas de seguridad, no se pueden quitar hasta que empiecen los Tiempos de Preparación y Ensayo.

b) Si la bandera de seguridad no se utiliza como lo exige esta regla, o una escopeta no está abierta, un Miembro del Jurado debe dar una ADVERTENCIA al deportista, con instrucciones para insertar una bandera de seguridad en el arma, o abrir la escopeta; y.

c) Si el Jurado confirma que un deportista, después de ser advertido, se niega a utilizar la bandera de seguridad, o abrir la escopeta según lo requerido por esta regla, el deportista debe ser descalificado (DSQ).

6.2.2.3 Mientras los deportistas están es sus puestos de tiro, las armas deben estar siempre apuntando en una dirección segura. El mecanismo o la recámara no deben cerrarse hasta que el arma se encuentre apuntando en dirección segura hacia el fondo del campo.

6.2.2.4 Al dejar el arma para abandonar el puesto de tiro, al finalizar la tirada o al completarse una ronda de escopeta, las armas deben estar descargadas, con el cerrojo o mecanismo de bloqueo abierto y las banderas de seguridad colocadas. Antes de abandonar el puesto de tiro o el campo de tiro, el deportista debe confirmar, y el Árbitro de Campo o el Árbitro de plato debe verificar, que no haya cartuchos ni balines en la recámara, el cañón o el cargador del arma, y que la bandera de seguridad esté colocada o que la escopeta esté abierta.

6.2.2.5 Si los deportistas enfundan o guardan las armas o las retiran de los puestos de tiro, sin haberlas revisado un Árbitro de Campo, pueden ser descalificados, si el Jurado determina que se trata de una infracción significativa de seguridad.

6.2.2.6 Durante la tirada, el arma puede dejarse (no sostenerse) solo después de retirar los cartuchos y/o el cargador y esté el mecanismo o la escopeta abiertos. Las armas de aire deben asegurarse abriendo la palanca de amartillado o la apertura de carga.

6.2.2.7 Cuando haya personal delante de línea de tiro o de los puestos de tiro, no se permite manipular las armas y se deben insertar las banderas de seguridad y las escopetas deben estar descargadas y abiertas. Si es necesario, que durante el entrenamiento, la competición o una final, un Miembro del Jurado, un Árbitro de Campo o un Técnico Oficial necesita avanzar a la línea de tiro, deberá estar autorizado y controlado por el jefe de campo. Cualquier movimiento hacia delante de la línea de tiro solo se permitirá después de que todas las armas tengan insertadas la bandera de seguridad o en el caso de las escopetas, que estén descargadas y abiertas.

6.2.2.8 En el campo de tiro, cuando las armas no estén en el puesto de tiro, deberán estar siempre guardadas en sus estuches o en el armero, a menos que un Árbitro de Campo, un Árbitro de Plato o Jurado autoricen lo contrario.

6.2.3 Órdenes de Campo

6.2.3.1 Los Jefes de Campo, Árbitros de Plato u otros Árbitros de Campo competentes son responsables de dar las órdenes **"LOAD", "START", "STOP", "UNLOAD"** y otras órdenes necesarias. Los Árbitros de Campo o los Árbitros de Plato deben garantizar que se obedezcan las órdenes y que las armas se manipulen con seguridad.

6.2.3.2 Las armas y sus cargadores sólo pueden cargarse en el puesto de tiro, las escopetas en el puesto de tiro y después de orden de **"LOAD"** o **"START" O "READY"**. En cualquier otro momento las escopetas, armas y cargadores deben mantenerse descargados.

6.2.3.3 Solo se puede cargar un cartucho con cargador en una prueba de rifle o pistola de 50 m. Si se utiliza una pistola de aire comprimido de 5 disparos en una prueba de pistola de aire comprimido de 10 m, solo se puede cargar un balín.

6.2.3.4 Un arma se considera cargada cuando un cartucho, un balín, un cargador con cartuchos o un cartucho de escopeta vacío, está en contacto con ella. Nadie podrá colocar un cartucho, un balín, o cargador con cartuchos, dentro o sobre un arma, su recámara, o cañón, hasta que se dé la orden de **"LOAD"** o hasta que el deportista esté en su puesto de tiro o sea su turno para disparar.

6.2.3.5 Si un deportista efectúa un disparo, antes de dar la orden **"LOAD"** o **"START"**, o después de que de la orden **"STOP"** o **"UNLOAD"** puede ser descalificado, si la seguridad está involucrada.

6.2.3.6 Cuando se da la orden o la señal de **"STOP"**, la tirada debe detenerse inmediatamente. Cuando se dé la orden de **"UNLOAD"**, todos los deportistas deben descargar sus armas y cargadores y ponerlos en seguridad (para descargar armas de aire, pedir permiso al Árbitro de Campo). La tirada sólo puede reanudarse cuando se vuelva a dar la orden de **"START"** o**."READY"**

6.2.4 Requisitos Adicionales de Seguridad

6.2.4.1 **Disparo en seco** es la liberación del mecanismo de gatillo amartillado, de una pistola de cartuchos descargada, o la liberación del mecanismo de gatillo de un arma de aire o gas, equipada con un dispositivo que permite accionar el gatillo sin liberar la carga propulsora (aire o gas). Los ejercicios de puntería y disparos en seco están permitidos únicamente en la línea de tiro, o en una zona designada, de acuerdo con estas reglas.

Si se descubre que un deportista está realizando disparos de prueba en seco en una zona no designada o en la dirección equivocada, podrá ser descalificado, por razones de seguridad, por decisión mayoritaria del jurado.

Los Miembros del Jurado deben asegurarse siempre de que los deportistas no realicen disparos de prueba en zonas no designadas para disparos de prueba en seco.

6.2.4.2 Es responsabilidad del deportista asegurar que cualquier cilindro de aire o CO2 todavía esté dentro de su fecha de validez. Esto puede ser comprobado por el control de equipos.

6.2.5 Protección auditiva

6.2.5.1 Todos los deportistas, Árbitros de Plato y otras demás personas que se encuentren en las inmediaciones de las líneas de tiro de 25m, 50m y 300m, así como en todos los campos de tiro al plato con escopeta, deben usar tapones para los oídos, auriculares o protección auditiva similar. Los avisos deben estar visiblemente expuestos y debe haber protección auditiva disponible para todas las personas en las zonas de tiro. Ni los deportistas ni los entrenadores pueden usar protección auditiva, que incorpore cualquier tipo de dispositivo de amplificación o de recepción de sonido en el FOP. Los Oficiales de competición pueden usar dispositivos de protección auditiva que mejoren el sonido u otros dispositivos de comunicación en el campo de tiro. Los deportistas con discapacidad auditiva pueden usar dispositivos de amplificación de sonido, con la aprobación del Jurado.

6.2.5.2 Si un deportista de escopeta se encuentra en su puesto de tiro, listo para disparar, sin protección auditiva, recibirá una advertencia del Árbitro de Plato responsable (tarjeta amarilla) por la primera infracción y, por la segunda infracción durante cualquier ronda de la competición o del entrenamiento previo, se le impondrá una deducción de 1 plato (tarjeta verde). El primer plato alcanzado en la ronda será un cero.

6.2.6 Protección ocular

Todos los deportistas de escopeta deben usar gafas de tiro irrompibles o protección ocular similar durante el tiro. Véase la regla 9.2.7.

6.3 BLANCOS Y REGLAS PARA BLANCOS

6.3.1 Requisitos generales de los blancos.

6.3.1.1 Los blancos utilizados en los campeonatos de la ISSF pueden ser blancos electrónicos de puntuación (EST) o blancos de papel para las pruebas de rifle, pistola, o platos de arcilla (normales o flash) para las pruebas de escopeta. **Nota: las reglas específicas para el funcionamiento con blancos de papel ahora están disponibles en el anexo de estas reglas. Reglas para la Puntuación de Blancos de Papel.**

6.3.1.2 Todos los blancos utilizados en los Campeonatos de la ISSF deben cumplir con los anillos de puntuación, las dimensiones u otras especificaciones dadas en estas reglas y deben ser aprobados por la ISSF.

6.3.1.3 Los controles aleatorios durante la competición serán realizados por un representante de la ISSF o por el Delegado Técnico de la ISSF.

6.3.2 Requisitos para Blancos Electrónicos de Puntuación (EST).

6.3.2.1 Solo pueden utilizarse EST, probados y aprobados por la ISSF.

6.3.2.2 El requisito de precisión para los EST, es puntuar los disparos con una precisión de al menos la mitad de una décima parte, de un anillo de puntuación. Las tolerancias dadas para puntuar anillos de puntuación en blancos de papel no se aplican a los EST.

6.3.2.3 Todas las unidades de EST, deben tener una zona de puntería de color negro que corresponda en tamaño a las zonas negras de los respectivos blancos de competición (regla 6.3.4) y una zona blanca o blanquecina, de contraste no reflectante, que rodee la zona de puntería.

6.3.2.4 Las puntuaciones registradas por los EST deben determinarse de acuerdo con las dimensiones del anillo de puntuación para los blancos de competición (regla 6.3.4).

6.3.2.5 Cada disparo que alcance un EST debe mostrar su resultado con su ubicación y valor, mostrados en un monitor colocado en el puesto de tiro.

6.3.2.6 Los EST a 10m, deben usar una tira de papel u otra forma de tira de testigo, para poder determinar si un disparo dio o no en el blanco.

6.3.2.7 Una copia impresa de los resultados de cada deportista, de una fuente de memoria que no sea del ordenador principal del sistema de EST, (copia de seguridad) debe estar disponible inmediatamente, durante y después de una competición.

6.3.2.8 Cuando se usan los EST, los blancos deben ser revisados, antes de cada campeonato ISSF, para asegurar que estén puntuando correctamente bajo condiciones normales de uso, bajo la supervisión del Delegado Técnico.

6.3.3 Reglas de la ISSF para los blancos.

Los blancos deben cumplir con las dimensiones, tolerancias y especificaciones del anillo de puntuación de esta regla.

6.3.3.1 Los blancos de rifle y pistola pueden puntuarse con valores de anillos enteros o, si se usan EST, o máquinas electrónicas de puntuación de blancos de papel, en valores de anillos decimales. Las puntuaciones decimales de los anillos se determinan dividiendo la zona de puntuación de un anillo completo en diez anillos de puntuación iguales que se designan con valores decimales que comienzan con cero (es decir, 10.0, 9.0, etc.) y terminan con nueve (es decir, 10.9, 9.9, etc.)

6.3.3.2 Las competiciones de Eliminación y Rondas de Calificación de rifle y pistola se puntúan con valores de anillo completo, excepto en los Campeonatos de la ISSF, donde las Competiciones de Eliminación y Rondas de Clasificación de Rifle Aire 10m Masculino y Júnior Masculino, Rifle Aire 10m Femenino y Júnior Femenino, Rifle Tendido 50m Masculino y Júnior Masculino, Rifle Tendido 50m Femenino y Júnior Femenino, Rifle Aire 10m Equipo Mixto y Equipo Mixto Júnior se puntúan en valores decimales.

6.3.3.3 Las finales de rifle y pistola, la calificación y las finales de rifle por equipos mixtos y las finales de pistola por equipos mixtos, se puntúan en valores decimales, excepto en las finales de Pistola 25 m, que utilizan la puntuación de acierto/fallo, con zonas de impacto basadas en los valores decimales establecidos en estas reglas.

6.3.4 Blancos Oficiales ISSF

6.3.4.1 Blanco para Rifle 300m

Zona 10	100mm	(±0.5mm)	Zona 5	600mm	(±3.0mm)
Zona 9	200mm	(±1.0mm)	Zona 4	700mm	(±3.0mm)
Zona 8	300mm	(±1.0mm)	Zona 3	800mm	(±3.0mm)
Zona 7	400mm	(±3.0mm)	Zona 2	900mm	(±3.0mm)
Zona 6	500mm	(±3.0mm)	Zona 1	1000mm	(±3.0mm)

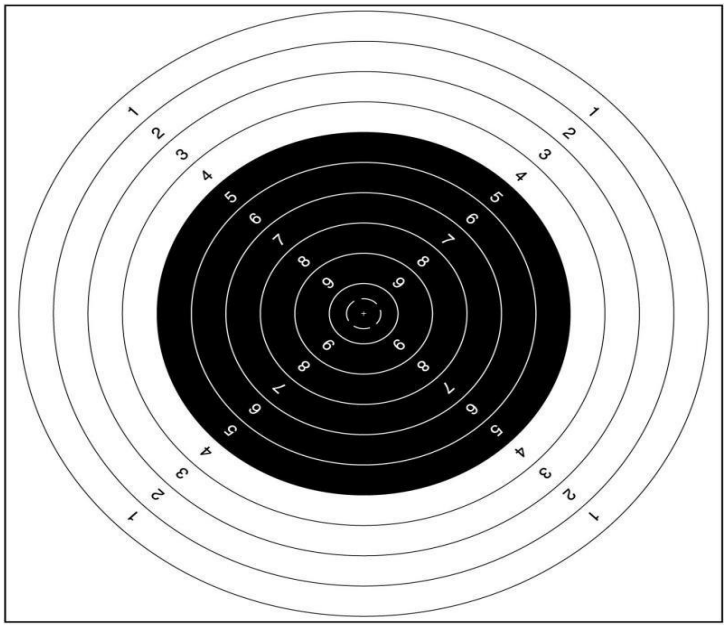
Diez interior = 50mm (±0.5mm).

Zona negra, del 5 al 10 = 600mm (±3.0mm). Grosor del anillo: de 0.5mm a 1.0mm.

Tamaño mínimo visible del blanco de tiro: 1300mm x 1300mm (o mínimo 1020mm x 1020mm siempre que el fondo en el que se monta el blanco, que será del mismo color que el blanco).

Los valores del anillo de puntuación del 1 al 9 están impresos en las zonas de puntuación, en líneas diagonales en ángulo recto entre si.

La zona de puntuación del 10, no está marcada con un número.



Blanco para Rifle 300m

6.3.4.2 Blanco para Rifle 50m

Zona 10	10.4mm	(±0.1mm)	Zona 5	90.4mm	(±0.5mm)
Zona 9	26.4mm	(±0.1mm)	Zona 4	106.4mm	(±0.5mm)
Zona 8	42.4mm	(±0.2mm)	Zona 3	122.4mm	(±0.5mm)
Zona 7	58.4mm	(±0.5mm)	Zona 2	138.4mm	(±0.5mm)
Zona 6	74.4mm	(±0.5mm)	Zona 1	154.4mm	(±0.5mm)

Diez interior = 5mm (±0.1mm).

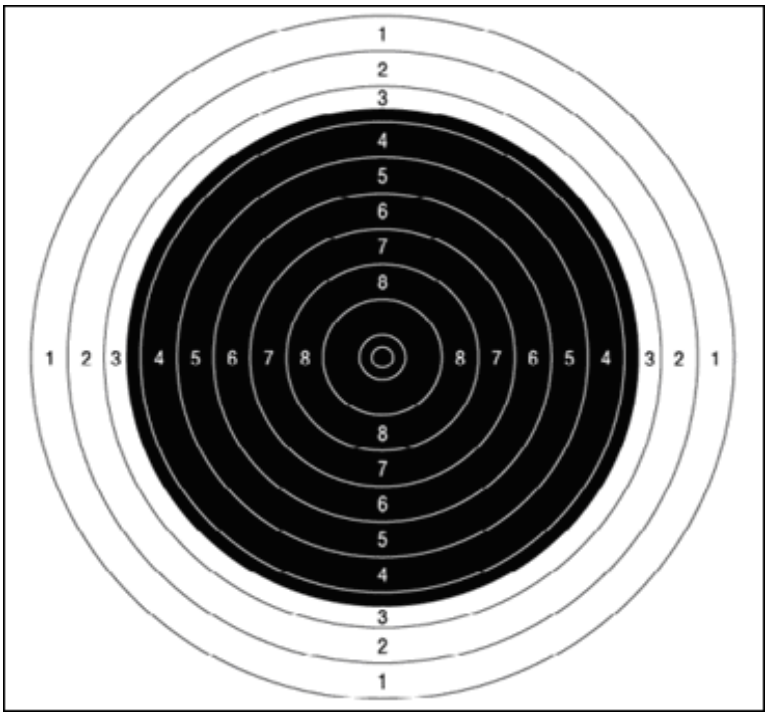
Zona negra desde parte del 3 al 10 = 112.4mm (±0.5mm). Grosor del anillo: de 0.2mm a 0.3mm.

Tamaño mínimo visible del blanco de tiro: 250mm x 250mm.

Los valores del anillo del 1 al 8 están impresos en las zonas de puntuación en líneas, verticales y horizontales, en ángulo recto entre si.

Las zonas del 9 y del 10, no están marcadas con un número.

Pueden utilizarse blancos de inserción (200mm x 200mm).



Blanco para Rifle 50m

6.3.4.3 Blanco para Rifle Aire 10m

Zona 10	0.5mm	(±0.1mm)	Zona 5	25.5mm	(±0.1mm)
Zona 9	5.5mm	(±0.1mm)	Zona 4	30.5mm	(±0.1mm)
Zona 8	10.5mm	(±0.1mm)	Zona 3	35.5mm	(±0.1mm)
Zona 7	15.5mm	(±0.1mm)	Zona 2	40.5mm	(±0.1mm)
Zona 6	20.5mm	(±0.1mm)	Zona 1	45.5mm	(±0.1mm)

Diez interior: cuando el anillo del 10 (punto blanco) se ha impactado completamente, según lo determinado por el uso de un indicador de puntuación EXTERIOR de pistola de aire.

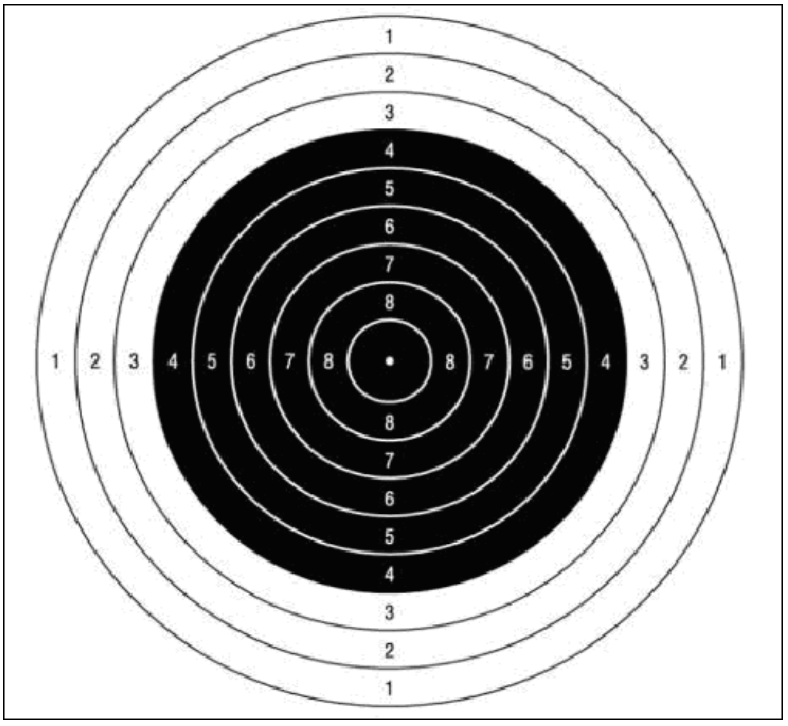
Zona negra del 4 al 9 = 30,5mm (±0,1mm).

El anillo del diez es un punto blanco = 0,5mm (±0,1mm). Grosor del anillo: 0,1mm a 0,2mm.

Tamaño mínimo visible del blanco: 80mm x 80mm.

Los valores del anillo de puntuación del 1 al 8 están impresos en las zonas de puntuación en líneas verticales y horizontales, en ángulo recto entre sí. La zona de 9 puntos no está marcada con un número.
El 10 es un punto blanco.

Se deben proporcionar cartulinas traseras de 170mm x 170mm, de color similar al material del blanco para mejorar su visibilidad.



Blanco para Rifle Aire 10m

6.3.4.4 Blanco para Pistola Tiro Rápido 25m.

(Para Pistola Tiro Rápido de 25m, fases de Tiro Rápido en Pistola Fuego Central 25m y Pistola 25m)

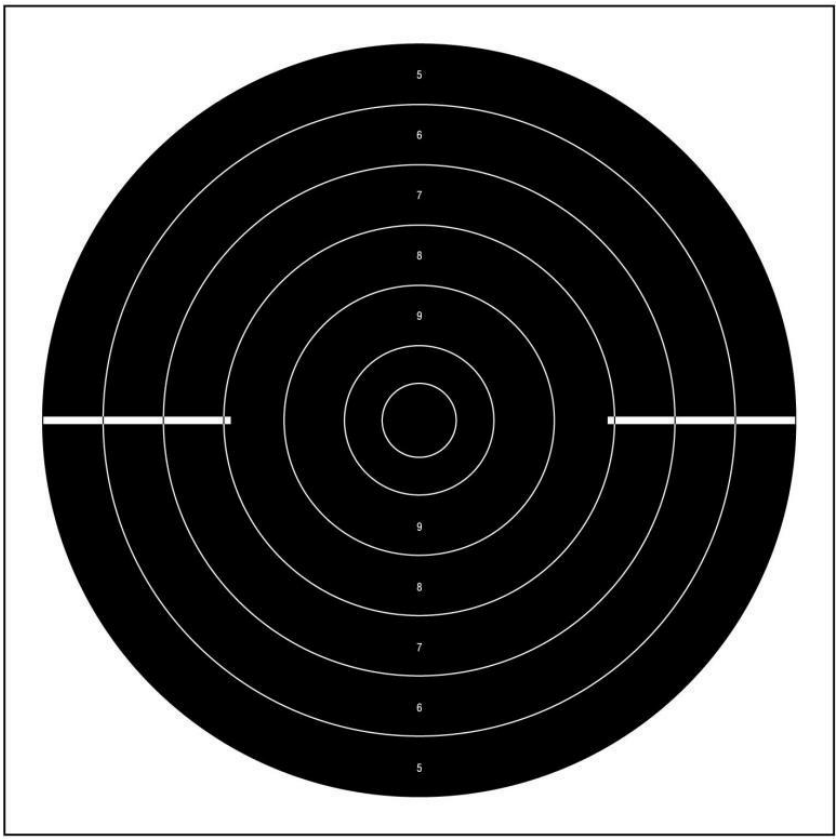
Zona 10	100mm	(±0.4mm)	Zona 7	340mm	(±1.0mm)
Zona 9	180mm	(±0.6mm)	Zona 6	420mm	(±2.0mm)
Zona 8	260mm	(±1.0mm)	Zona 5	500mm	(±2.0mm)

Diez interior: 50mm (±0.2mm).

Zona negra, anillos del 5 al 10 = 500mm (±2.0mm). Grosor del anillo: 0.5mm a 1.0mm.

Tamaño mínimo visible del blanco: ancho = 550mm, alto = 520mm – 550mm.

Los valores del anillo de puntuación del 5 al 9 van impresos en las zonas de puntuación, solo en líneas verticales. La zona del 10, no está marcada con un número. Los números de la zona de puntuación deben tener aproximadamente, 5mm de alto y 0,5mm de grosor. Las líneas de puntería horizontales blancas sustituyen los valores de los anillos en el lado izquierdo y derecho del centro del blanco. Cada una de las líneas horizontales tiene 125mm de largo y 5mm de ancho.



Blanco para Pistola Tiro Rápido 25m

6.3.4.5 Blanco de precisión para Pistola a 25m y 50m.

(Para las pruebas de Pistola 50m, Pistola Estándar 25m, fase de precisión de Pistola Fuego Central 25m y de Pistola 25m)

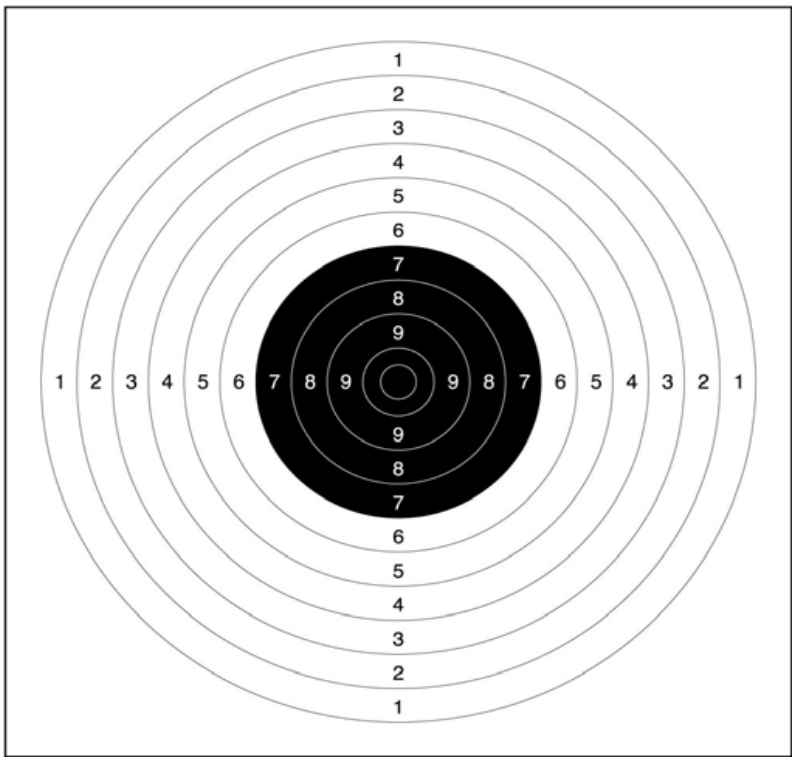
Zona 10	50mm	(±0.2mm)	Zona 5	300mm	(±1.0mm)
Zona 9	100mm	(±0.4mm)	Zona 4	350mm	(±1.0mm)
Zona 8	150mm	(±0.5mm)	Zona 3	400mm	(±2.0mm)
Zona 7	200mm	(±1.0mm)	Zona 2	450mm	(±2.0mm)
Zona 6	250mm	(±1.0mm)	Zona 1	500mm	(±2.0mm)

Diez interior: 25mm (±0.2mm).

Zona negra, anillos del 7 al 10 = 200mm (±1.0mm). Grosor del anillo: de 0.2mm a 0.5mm.

Tamaño mínimo visible del blanco: ancho = 550mm; altura = 520mm – 550mm

Los valores de las zonas del 1 al 9 están impresos en las zonas de puntuación, en líneas verticales y horizontales, en ángulo recto entre sí. La zona del 10, no está marcada con ningún número. Los números de zona deben ser de aproximadamente 10mm de alto, 1mm de grosor y deben leerse fácilmente con telescopios de localización normales a la distancia adecuada.



Blanco de precisión para Pistola a 25m y 50m

6.3.4.6 Blanco para Pistola Aire 10m

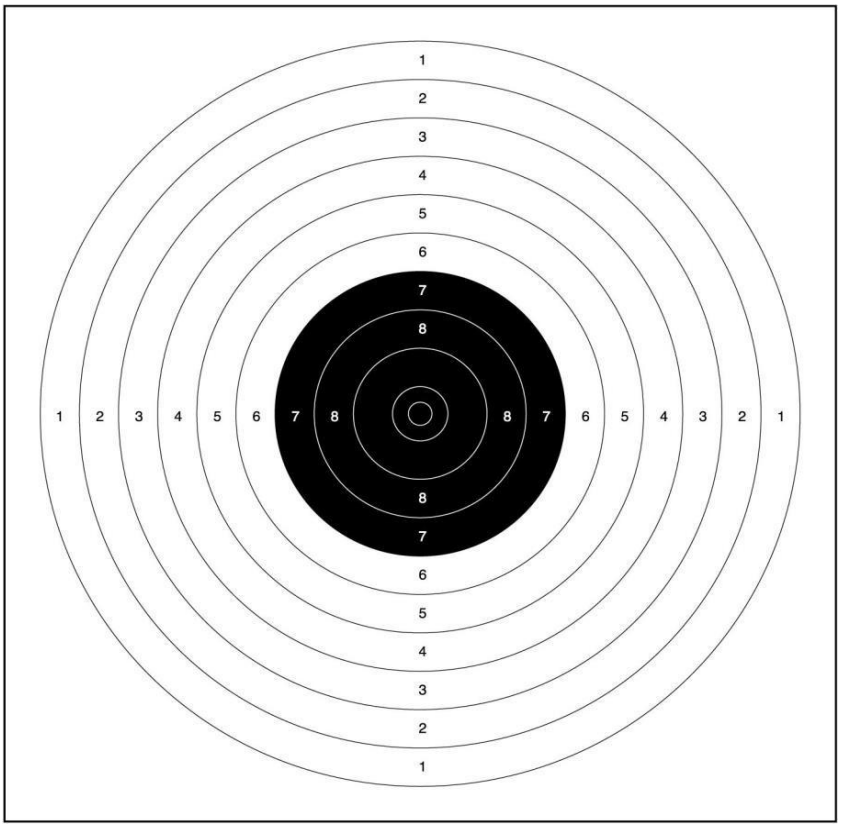
Zona 10	11.5mm	(±0.1mm)	Zona 5	91.5mm	(±0.5mm)
Zona 9	27.5mm	(±0.1mm)	Zona 4	107.5mm	(±0.5mm)
Zona 8	43.5mm	(±0.2mm)	Zona 3	123.5mm	(±0.5mm)
Zona 7	59.5mm	(±0.5mm)	Zona 2	139.5mm	(±0.5mm)
Zona 6	75.5mm	(±0.5mm)	Zona 1	155.5mm	(±0.5mm)

Diez interior: 5.0mm (±0.1mm).

Zona negra del 7 al 10 = 59.5mm (±0.5mm). Grosor del anillo: 0.1mm a 0.2mm.

Tamaño mínimo visible del blanco: 170mm x 170mm.

Los valores del anillo de puntuación del 1 al 8 están impresos en las zonas de puntuación en líneas verticales y horizontales, en ángulos rectos entre sí, Las zonas del 9 y 10, no están marcadas con un número. Los números de zona no deben superar los 2mm de altura.



Blanco para Pistola Aire 10m

6.3.4.7 Blanco Móvil 50m

El Blanco Móvil 50m es una sola tarjeta con dos zonas de puntuación, cada una con anillos del 1 al 10 en los dos lados y una única marca de puntería en el centro.

Zona 10	60mm	(±0.2mm)	Zona 5	230mm	(±1.0mm)
Zona 9	94mm	(±0.4mm)	Zona 4	264mm	(±1.0mm)
Zona 8	128mm	(±0.6mm)	Zona 3	298mm	(±1.0mm)
Zona 7	162mm	(±0.8mm)	Zona 2	332mm	(±1.0mm)
Zona 6	196mm	(±1.0mm)	Zona 1	366mm	(±1.0mm)

Diez interior: 30mm (±0.2mm).

Grosor de la línea: de 0.5mm a 1.0mm.

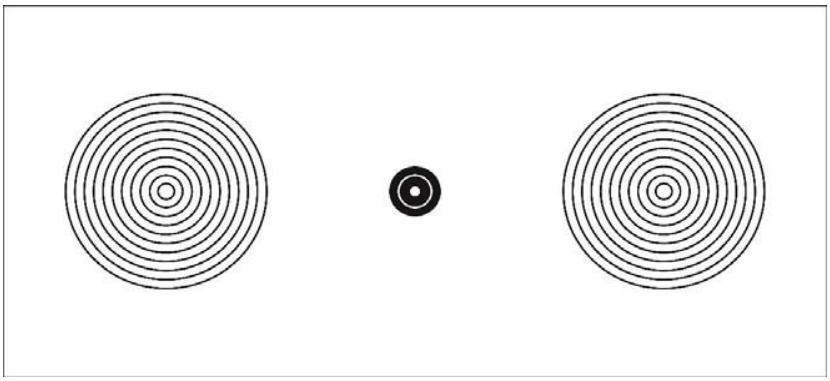
El centro del anillo 10 debe estar a 453mm (± 1,0mm) del centro de la marca de puntería medida en una línea horizontal.

Los valores de los anillos de puntuación del 1 al 6 deben estar claramente impresos en las zonas de puntuación apropiadas en líneas diagonales en ángulo recto entre sí.

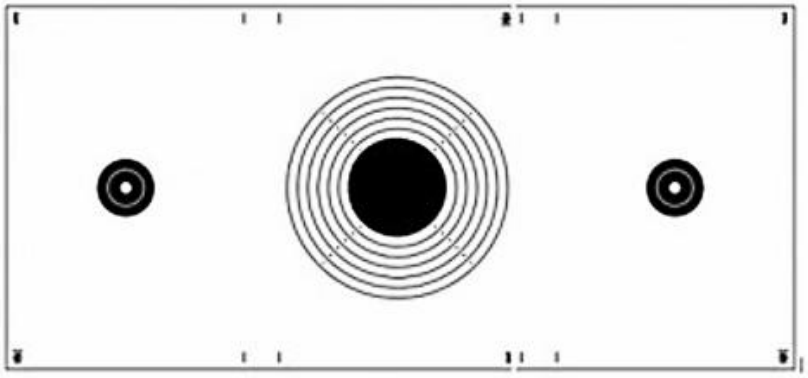
La marca de puntería es negra con un diámetro exterior de 94mm y debe incluir anillos blancos del tamaño del 10 (60mm) y un punto central blanco (15mm).

Se pueden utilizar centros de reposición. Los centros de reposición deben colocarse correctamente en el blanco completo.

Para los blancos electrónicos se puede utilizar un solo blanco móvil de 50m con dos marcas de puntería, una a la izquierda y otra a la derecha de la zona del anillo de puntuación para EST.



Blanco Móvil 50m, blanco de papel.



Blanco Móvil 50m, blanco electrónico de puntuación

6.3.4.8 Blanco Móvil 10m

Blanco Móvil 10m es simplemente una tarjeta con dos zonas de puntuación con líneas circulares del 1 al 10 en ambas zonas y una simple marca de puntería en el centro.

Zona 10	5.5mm	(±0.1mm)	Zona 5	30.5mm	(±0.1mm)
Zona 9	10.5mm	(±0.1mm)	Zona 4	35.5mm	(±0.1mm)
Zona 8	15.5mm	(±0.1mm)	Zona 3	40.5mm	(±0.1mm)
Zona 7	20.5mm	(±0.1mm)	Zona 2	45.5mm	(±0.1mm)
Zona 6	25.5mm	(±0.1mm)	Zona 1	50.5mm	(±0.1mm)

Diez interior es blanco: 0,5mm (± 0,1mm), calibrado de la misma manera que los anillos del 3 al 10.

Zonas negras de los anillos del 5 al 10 = 30,5mm (± 0,1mm)

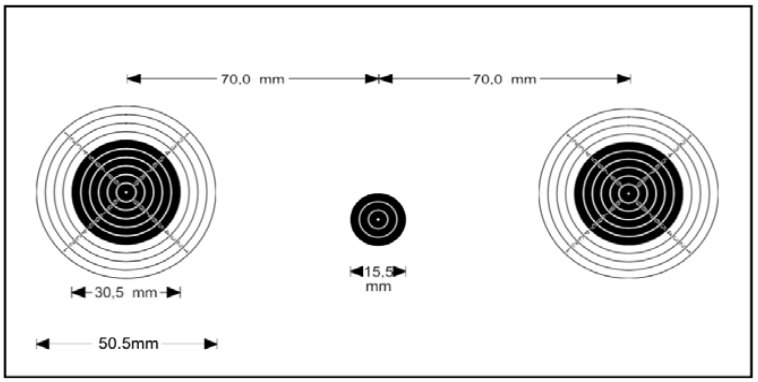
Grosor del anillo: de 0.1mm a 0.2mm.

Tamaño recomendado de la tarjeta del blanco: 260mm x 150mm (min. 260mm x 140mm).

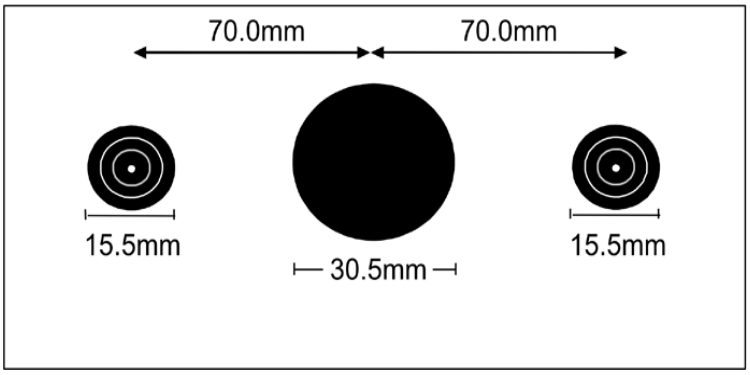
El centro del anillo del 10 debe estar a 70mm (±0.2mm) del centro de la marca de puntería, medido en una línea horizontal.

Los valores de los anillos de puntuación del 1 al 9 deben imprimirse claramente en las zonas de puntuación apropiadas, en líneas diagonales en ángulo recto entre sí.

La marca de puntería es negra con un diámetro exterior de 15,5mm y debe incluir anillos blancos del tamaño de los anillos del 10 (5,5mm) y del 9 (10,5mm) y un punto central blanco (0,5mm).



Blanco Móvil 10m, blanco de papel



Blanco Móvil 10m, blanco electrónico de puntuación

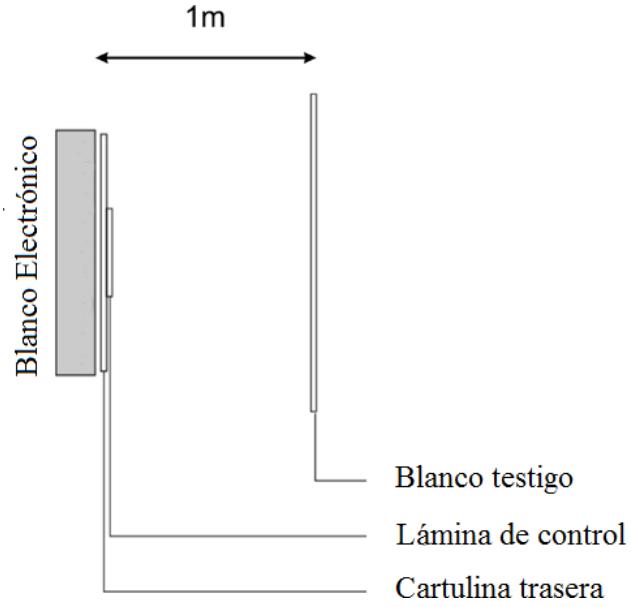
El diámetro de 30,5mm es un agujero.

6.3.5 Sistema de control de blancos

Para las pruebas de rifle y pistola, se deben utilizar sistemas de puntuación y control de blancos, para facilitar la realización de las competiciones.

6.3.5.1 Sistema de control de blancos electrónicos de puntuación.

Los blancos testigo, las cartulinas traseras y las láminas de control se utilizan como sistemas de control para los blancos electrónicos d puntuación (ver dibujo)



6.3.5.2 Blancos testigo para blancos electrónicos de puntuación a 50m y 300m

Para localizar los disparos cruzados, los blancos testigo deben colocarse, si es posible, entre 0,5m y 1,0m detrás de los blancos. La distancia exacta entre el blanco y el blanco testigo debe medirse y registrarse y, en la medida de lo posible, debe ser la misma distancia para todos los blancos.

6.3.5.3 Blancos testigo para blancos electrónicos de puntuación a 25m

a) Deben usarse blancos testigo, en todas las pruebas de Pistola 25m para ayudar en la identificación de los disparos que pueden haber fallado los blancos.

b) Los blancos testigo deben cubrir, como mínimo, toda la anchura y toda la altura de los marcos de 25m (5 blancos). Deben estar situados a una distancia uniforme de un (1) metro, detrás de los blancos de competición. Deben ser continuos o, en soportes contiguos, sin espacios entre ellos, para registrar cualquier disparo entre los blancos de competición;

c) Los blancos testigo para blancos electrónicos de puntuación de 25m deben ser de papel no reflectante de color neutro similar al color del blanco; y

d) Para las pruebas de 25m, se deben cambiarse los blancos testigo para cada deportista, en cada fase.

6.3.5.4 Láminas de control para blancos electrónicos de puntuación a 25m

La zona inmediatamente detrás de los blancos electrónicos de puntuación debe estar cubierta por láminas de control. Se deben proporcionar nuevas láminas de control para cada deportista y para cada fase. Si la ubicación de cualquier impacto de disparo está fuera de la lámina de control, se debe anotar la relación geométrica entre los impactos de disparo de la hoja de control y de la cartulina trasera, antes de retirar la hoja de control.

6.3.5.5 Cartulinas traseras y láminas de control para blancos electrónicos de puntuación a 50m y 300m.

Se debe colocar una cartulina trasera en la parte de atrás de todos los blancos electrónicos de puntuación de 50m y 300m. Se deben colocar láminas de control reemplazables más pequeñas en las cartulinas traseras. Las láminas de control deben renovarse y recogerse después de cada tanda. Si la ubicación de cualquier impacto se encuentra fuera de la lámina de control, debe anotarse la relación geométrica entre los impactos de disparo entre la lámina de control y la cartulina trasera antes de retirar la lámina de control.

6.3.6 Platos para las pruebas de escopeta

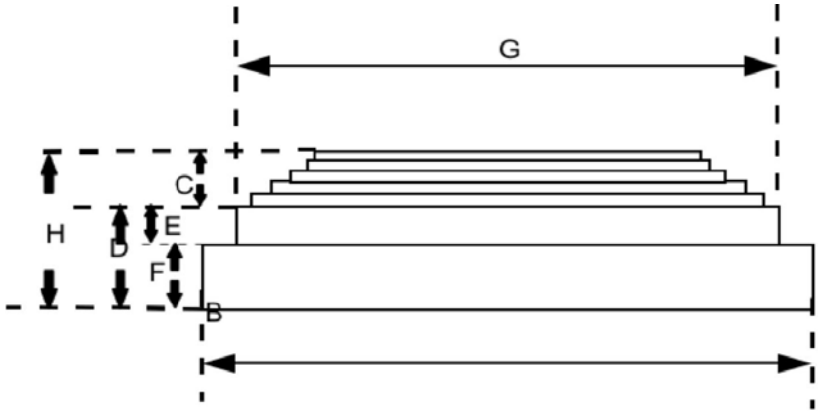
Diámetro	110mm (± 1mm).
Altura	De 25mm a 26mm.
Peso	105 g (±5 g).

El color de los platos puede ser todo negro, todo blanco, todo amarillo, o todo naranja. El color del plato deber ser claramente visible contra el fondo del campo bajo todas las condiciones normales de luz. Se deben usar platos del mismo color para los entrenamientos.

El color del plato debe especificarse en el programa de cada prueba, de los campeonatos de la ISSF.

Los platos de arcilla utilizados en todos los campeonatos y competiciones supervisados por la ISSF deben estar aprobados por la ISSF y serán platos ecológicos que cumplan con las normas internacionales apropiadas (comuníquese con la sede de la ISSF para obtener más detalles).

6.3.6.1 Especificaciones generales para los platos



A-Peso	105 g ± 5 g	E-Altura anillo giratorio	7mm ±1mm
B-Base Ø	110mm ±1mm	F-Altura de la base	11mm ±1mm
C-Altura anillo Ø	8mm ± 1mm	G-Anillo giratorio	95mm-98mm
D-Base y altura del anillo	18mm ± 1mm	H-Altura total	25mm a 26mm

"G": la forma real de la cúpula del plato debe diseñarse para proporcionar el mejor diseño aerodinámico y estabilidad de vuelo.

"Fragilidad": los platos deben ser capaces de resistir la fuerza de la máquina para ser lanzados a una distancia de 80-90 m y ser fácilmente rompibles cuando se golpean con cartuchos Skeet y Trap normalizados ISSF, dentro de las distancias normales de tiro. Se debe usar un dispositivo de prueba de platos, aprobado por ISSF, para probar la fragilidad de los platos de arcilla. Las reglas para el uso de tales dispositivos serán establecidos por los comités técnicos y de escopeta de la ISSF.

6.3.6.2 **Platos "Flash"**

a) En las finales de plato, deben usarse platos "Flash" que contengan polvo de color no tóxico, que contraste con el fondo del campo.

b) En las rondas de calificación de plato y en los desempates antes de las finales, se pueden usar platos "Flash" que contengan polvo de color no tóxico, aprobado por la ISSF.

c) Si se lanza inadvertidamente un plato del mismo color externo que los utilizados en la competición, pero que contiene el polvo de color incorrecto, se deben registrar los resultados de cualquier disparo a ese plato.

d) En todos los casos en que se usan platos "Flash", deben cumplir con la regla 6.3.6.1

e) Durante una competición ISSF, se debe utilizar la misma marca de blancos durante el entrenamiento no oficial, el entrenamiento previo a la competición y las rondas de calificación.

6.4 CAMPOS DE TIRO Y OTRAS INSTALACIONES

6.4.1 Requisitos generales

6.4.1.1 Los requisitos para los tamaños mínimos de campo para los campeonatos de la ISSF se dan en la regla 3.5.1. Si bien esos requisitos son los mínimos, el requisito práctico para los Campeonatos Mundiales de Escopeta y las Grandes Copas del Mundo es que se recomiendan cinco (5) campos. Para Grandes Copas del Mundo de Rifle y Pistola, se recomiendan 80 puestos de tiro de 10 m y 80 puestos de tiro de 50 m.

6.4.1.2 Se requiere un campo separado para las finales de rifle y pistola para los Campeonatos del Mundo y los JJOO. La ISSF recomienda que haya disponible un campo de finales por separado para las copas del mundo.

6.4.1.3 Las confederaciones continentales deben establecer los requisitos mínimos para los campeonatos continentales.

6.4.1.4 Los campos de tiro de Trap o Skeet pueden combinarse. Si es posible, las finales de Trap, y Skeet deben estar en el mismo campo.

6.4.1.5 La zona utilizada por los deportistas, oficiales y espectadores en los campos de rifle y pistola debe estar cubierta para proporcionar protección del sol, el viento y la lluvia. Esta protección no debe dar una ventaja significativa a ningún puesto de tiro, ni a ninguna parte del campo.

6.4.1.6 La ISSF recomienda que todos los campos de tiro nuevos, sean accesibles para las personas con movilidad reducida. Los campos de tiro existentes deberán adaptarse, para que sean accesibles, para las personas con movilidad reducida.

6.4.1.7 Se recomienda que los campos utilizados para los Campeonatos del Mundo y los JJOO se completen al menos con un (1) año de anticipación.

6.4.1.8 Los sistemas de blancos electrónicos de puntuación EST de marcas y modelos aprobados por la ISSF deben usarse para las eliminaciones, calificaciones y finales de rifle y pistola en los JJOO, Campeonatos del Mundo de la ISSF y Copas del Mundo de la ISSF. Los blancos electrónicos de puntuación deben incluir monitores o paneles de video que muestren a los espectadores los disparos individuales y las puntuaciones, así como pantallas que muestren los resultados de calificación incompletos durante las competiciones.

6.4.1.9 Los Delegados Técnicos son responsables de examinar los campos de tiro y otras instalaciones, para asegurarse que cumplen con las reglas de la ISSF y están preparados para la realización del campeonato. Los Delegados Técnicos deben utilizar la lista de comprobación para delegados técnicos para examinar la organización, los campos de tiro y las instalaciones (disponibles en la sede de la ISSF).

6.4.1.10 El Delegado Técnico puede aprobar pequeñas desviaciones, sobre las especificaciones de las reglas, que no entren en conflicto con la intención y el espíritu de la ISSF, excepto que no se permiten desviaciones en las distancias de tiro ni en las medidas de los blancos.

6.4.2 Instalaciones Generales y Administrativas

Se deben proporcionar las siguientes instalaciones en o cerca de los campos de tiro:

a) Zonas de descanso para los deportistas;

b) Vestuarios para los deportistas cerca de los campos de finales y de calificación;

c) Salas de reuniones para uso de los Árbitros y los jurados de la ISSF;

d) Salas para oficinas y administración del Comité Organizador;

e) Una sala con almacenamiento adecuado para las operaciones de RTS (resultados, tiempos y puntuación);

f) Salas de control en cada campo de tiro para operaciones de RTS (resultados, tiempos y puntuación) y de proveedores de resultados;

g) Zonas de calentamiento y tiro en seco en todos los campos de rifle, pistola y escopeta;

h) Todos los campos de tiro de 10m deben tener un suministro de aire comprimido accesible para los deportistas y los entrenadores. Los depósitos de aire comprimido deben estar firmemente sujetos a una pared o a otra estructura, para que no puedan caerse.

i) Un marcador principal para publicar los resultados y avisos oficiales y otros marcadores más pequeños, en cada campo, para publicar los horarios de competición y resultados preliminares. También debe colocarse un marcador en la zona de descanso de los deportistas;

j) Una zona destinada para la custodia segura de las armas;

k) Una zona de pruebas de control de equipos con vestuarios;

l) Un taller de armería con bancos de trabajo y utensilios adecuados;

m) Instalaciones gratuitas para los fabricantes de armas y equipos para dar servicio a sus productos,

n) Debe haber una zona disponible para exhibiciones comerciales; se puede cobrar una tarifa por tales exhibiciones.

o) Un restaurante o instalaciones para el servicio de comidas y refrigerios;

p) Instalaciones sanitarias y de lavado de manos adecuadas;

q) Internet inalámbrico y servicios de comunicación por correo electrónico, se deben

proporcionar conexiones de internet separadas, para operaciones (servicios de resultados, TV ISSF, administración) y para el público;

r) Una zona para la ceremonia de entrega de premios a los medallistas, un podio portátil para la ceremonia de entrega de premios y un telón de fondo que se pueda instalar en el Campo de Finales;

s) Instalaciones para representantes de los medios de comunicación, prensa, radio y televisión;

t) Instalaciones de pruebas antidoping con aseos.

u) Instalaciones médicas adecuadas; y

v) Instalaciones de estacionamiento.

w) Zona de preparación de los deportistas cerca del campo de tiro final de escopeta

x)

6.4.3 Reglas generales para campos de tiro con rifle y pistola 10m, 25m, 50m y 300m

6.4.3.1 Los nuevos campos de tiro, al aire libre, de 25m, 50m y 300m deben construirse de tal manera, que el sol quede detrás del deportista, el mayor tiempo posible durante el día de la competición. El diseño del campo de tiro debe garantizar que no haya sombras en los blancos.

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

6.4.3.3 El diseño y la construcción de los campos de tiro pueden proporcionar las siguientes características:

a) El campo puede, si es necesario, estar rodeado de paredes de seguridad;

b) La protección contra la salida de disparos, accidentales o no, del campo de tiro puede ser proporcionada por un sistema de parabalas transversales entre la línea de tiro y la línea de blancos,

c) Los campos de tiro de 10m deben ser campos interiores.

d) Los campos de tiro de 50m y 25m, siempre que sea posible, deben estar al aire libre, pero, excepcionalmente, pueden ser campos cubiertos o cerrados si las condiciones legales o climáticas lo requieren; o Salas de Finales.

e) Los campos de 300m deben tener al menos 285m abiertos al cielo;

f) Los campos de 50m deben tener al menos 35m abiertos al cielo;

g) Los campos de 25m deben tener al menos 12,5m abiertos al cielo;

h) Los campos de finales de 25m y 50m pueden ser interiores o exteriores.

6.4.3.4 Debe haber espacio suficiente detrás de los puestos de tiro para que los Árbitros de Campo y el Jurado puedan realizar sus tareas. También debe haber un espacio previsto para los espectadores. Esta zona debe estar separada, de la zona para los deportistas y Árbitros, por una barrera adecuada ubicada al menos 7,0 metros detrás de la línea de tiro.

6.4.3.5 Cada campo debe estar equipado con un reloj grande (se recomienda un reloj de cuenta regresiva) en cada extremo del campo donde los deportistas y los oficiales puedan ver claramente el tiempo. La zona de preparación para las finales también debe tener un reloj. Los relojes de los campos deben estar sincronizados con los ordenadores de resultados para que todos los dispositivos de cronometraje muestren la misma hora. Los Campos de Finales de rifle y pistola deben tener un reloj de cuenta regresiva que muestre el tiempo restante para cada disparo. Los campos de tiro al plato deben tener un reloj de cuenta regresiva para controlar los tiempos de preparación.

6.4.3.6 Los marcos o mecanismos de los blancos deben marcarse con números (empezando por la izquierda) correspondientes a su número del puesto de tiro. Los números deben ser lo suficientemente grandes para que las personas con visión normal puedan verlos fácilmente en condiciones normales. Los números deben ser de colores alternos y contrastantes.

En los blancos de 25m cada grupo de cinco (5) blancos debe estar marcado con una letra, empezando por la izquierda con la letra A. Los blancos de 25m también deben numerarse individualmente usando los números 11-20 para los blancos de los grupos A y B, los números 21-30 para los grupos C y D, etc.

6.4.4 Banderas de viento para campos de tiro de 50m y Rifle 300m

6.4.4.1 Las banderas de viento rectangulares, que indican los movimientos de aire en el campo, deben estar hechas de un material de algodón o poliéster que pese aproximadamente de 150 g/m². La altura de la bandera de viento debe corresponder con la zona central de las trayectorias de las balas sin interferir con las trayectorias de vuelo o la vista de los blancos por parte de los deportistas. El color de las banderas debe contrastar con el fondo. Se permiten y recomiendan banderas de viento de dos colores o de rayas.

6.4.4.2 **Dimensiones y ubicación de la banderas de viento**

Campo	Distancia	Tamaño de la bandera
Campo 50m	10m y 30m	50mm x 400mm
Campo 300m	50m	50mm x 400mm
	100m y 200m	200mm x 750mm

6.4.4.3 En los campos de tiro de 50m, las banderas de viento se colocarán a distancias fijas de la línea de tiro, en líneas imaginarias que separan cada puesto de tiro y su correspondiente blanco, de los puestos de tiro y blancos adyacentes. Las banderas deben colocarse en cualquier soporte de seguridad, próximas a la línea de visión de los deportistas.

6.4.4.4 Si también se utiliza un campo de 50m como campo cerrado de 10m, las banderas de viento de 10m deben colocarse lo suficientemente alejadas como para que proporcionen una indicación precisa del viento.

6.4.4.5 En los campos de tiro de 300 m, las banderas de viento deben colocarse a las distancias anteriores de la línea de tiro, en líneas imaginarias que separan cada cuatro (4) puesto de tiro y su blanco correspondiente, del siguiente puesto y blanco. Las banderas deben colocarse en cualquier soporte de seguridad, próximas a la línea de visión de los deportistas.

6.4.4.6 Los deportistas deben comprobar las banderas de viento antes de que comience el tiempo de preparación y ensayo, para asegurarse de que no ocultan sus blancos. Solo los Árbitros o los Miembros del Jurado pueden cambiar la posición de las banderas de viento.

6.4.4.7 Están prohibidos los indicadores de viento particulares y el cambio de posición de las banderas de viento, por parte de los deportistas.

6.4.5 Distancias de tiro

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

6.4.5.2 Las distancias de tiro deben ser los más exactas posibles sujetas a las siguientes variaciones permitidas

Campo 10m	±0.05m
Campo 25m	±0.10m
Campo 50m	±0.20m
Campo 300m	±1.00m
Campo de Blanco Móvil 10m	±0.05m
Campo de Blanco Móvil 50m	±0.20m

6.4.5.3 En los campos combinados de Rifle, pistola y blanco móvil de 50m, la variación permitida se puede aumentar a +2,50m para el blanco móvil. La apertura debe ajustarse en consecuencia.

6.4.5.4 La línea de tiro debe estar claramente marcada. La distancia de tiro debe medirse desde el frente del blanco hasta la línea de tiro más cercana al deportista. El pie del deportista o el codo en la posición de tendido, no se pueden colocar sobre o delante de la línea de tiro.

6.4.6 Posición del centro del blanco

La posición del blanco debe medirse desde el centro del anillo del diez.

6.4.6.1 Altura del centro del blanco

El centro del blanco debe estar dentro de las siguientes alturas, medidas desde el suelo del puesto de tiro:

Campo	Altura estándar	Variación permitida
10m	1.40m	±0.05m
25m	1.40m	+0.10m/-0.20m
50m	0.75m	±0.50m
300m	3.00m	±4.00m
Blanco Móvil 10m	1.40m	±0.05m
Blanco Móvil 50m	1.40m	±0.20m

Todos los centros de los blancos dentro de un grupo de blancos o campo de tiro deben tener la misma altura (±1 cm).

6.4.6.2 **Variaciones horizontales entre centros de los blancos en los campos de tiro de Rifle 300m, Rifle y Pistola a 50m y 10m y** El centro de los blancos a 10m, 50m y 300m debe estar orientado en el centro del correspondiente puesto de tiro. Las desviaciones horizontales desde la línea central trazada perpendicularmente (90 grados) hasta el centro del puesto de tiro son:

Campos	Máxima desviación, desde el centro, en cualquier dirección
10m	0.25m
50m	0.75m
300m	6.00m

6.4.6.3 **Variaciones horizontales de los puestos de tiro de Pistola 25m y Blanco Móvil a 10m y 50m**

El centro de los puestos de tiro debe ubicarse de la siguiente manera:

a) Para los campos de pistola tiro rápido, según el centro del grupo de cinco (5) blancos

b) Para los campos de blanco móvil, según el centro de la apertura; y

c) El centro del puesto de tiro debe estar orientado al centro del blanco o de la abertura correspondiente. Las desviaciones horizontales máximas desde la línea central trazada perpendicularmente (90 grados) al centro del blanco o apertura son:

Campos	Máxima desviación en cualquier dirección
Blanco Móvil 10m	0.40m
25m	0.75m
Blanco Móvil 50m	2.00m

6.4.7 **Reglas generales para los puestos de tiro de rifle y pistola**

El puesto de tiro debe ser estable, rígido y construido de modo que no vibre ni se mueva. Desde la línea de tiro hasta aproximadamente 1,20m hacia atrás, el puesto de tiro debe estar nivelado en todas las direcciones. El resto del puesto de tiro debe estar nivelado o puede inclinarse hacia atrás con una caída de unos pocos centímetros.

6.4.7.1 Si se dispara desde tableros de tiro, estos deben tener aproximadamente 2,20m de largo y de 0,8m a 1,00m de ancho y ser rígidos, estables y desmontables. Los tableros de tiro pueden inclinarse hacia atrás hasta un máximo de 10cm.

6.4.7.2 **Equipo del puesto de tiro.** Los puestos de tiro estarán equipados con:

Los puestos de tiro deben estar equipados con:

a) Un banco o soporte, de 0,70 m – 1,00 m de altura; Los deportistas de rifle no pueden colocar ningún artículo o material sobre la mesa para cambiar su altura;

b) Una esterilla para disparar en las posiciones de tendido y de rodillas. Los deportistas no deben alterar las esterillas de tiro proporcionadas por el campo. La parte frontal de la esterilla debe ser de un material comprimible de no más de 50mm de espesor, y de aproximadamente 50cm x 80cm de tamaño y medir no menos de 10mm cuando se comprime con el dispositivo de medición, utilizado para medir el espesor de la ropa de rifle. El resto de la esterilla debe tener un espesor máximo de 50mm y un espesor mínimo de 2mm. El tamaño total mínimo debe ser de 80cm x 200cm. Se permite una alternativa de dos esterillas, una gruesa y otra delgada, pero juntas no deben exceder las dimensiones indicadas. Está prohibido el uso de esterillas

particulares;

c) Una silla o taburete para el deportista en los campos de calificación; no se pueden colocar sillas o taburetes para los deportistas en o cerca de los puestos de tiro en los campos de las finales;

d) En los campos nuevos, no se recomienda el uso de pantallas contra el viento, delante de la línea de tiro, pero cuando sea necesario para garantizar que las condiciones del viento sean lo más uniformes posible en todo el campo, se pueden usar pantallas contra el viento; y

6.4.8 Cuando sea necesario instalar mamparas divisorias en la línea de tiro de 300m, deberán ser de material transparente sobre un marco ligero. Las pantallas deben extenderse al menos 50cm por delante de la línea de tiro y tener una altura aproximada de 2,00m.;Reglas para los puestos de tiro para campos de 300m

Las dimensiones del puesto de tiro no deben ser inferiores de 1,60 m de ancho por 2,50 m de largo. La anchura del puesto de tiro puede reducirse sólo si las pantallas divisorias se construyen de modo que un deportista en la posición de tendido pueda colocar su pierna izquierda o derecha en el puesto de tiro contiguo sin molestar al deportista.

6.4.9 **Reglas para los puestos de tiro para campos de 50m**

a) El puesto de tiro debe ser como mínimo de 1,25m de ancho x 2,50m de largo y

b) Si el puesto de tiro se utiliza también para disparar a 300m, las dimensiones, debe tener un ancho mínimo de 1,60m.

6.4.10 **Reglas para los puestos de tiro para campos de 10m**

a) El puesto de tiro debe tener un mínimo de 1,00m de ancho;

b) El borde más cercano del banco o soporte debe colocarse a 10cm por delante de la línea de tiro de 10m; y

c) Si el puesto de tiro se utiliza también para 50m, debe tener un mínimo de 1,25m de ancho.

6.4.11 **Reglas para los puestos de tiro para campos de pistola 25m**

6.4.11.1 Los techos y pantallas de los campos de 25m deben proporcionar al deportista una protección adecuada contra el viento, la lluvia, el sol y las vainas de los cartuchos expulsados.

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

6.4.11.3 Los campos de 25m deben dividirse en secciones compuestas por dos (2) grupos de cinco (5) blancos. Dos (2) grupos de cinco (5) blancos son una sección.

6.4.11.4 En las pruebas de 25m, los deportistas deben formar escuadras con un deportista en cada grupo de cinco (5) blancos, para la prueba de Pistola Tiro Rápido, y con cuatro (4) (blancos 1-2-4-5), tres (3) (blancos 1-3-5) o excepcionalmente cinco (5) (todos los blancos) deportistas, en un grupo de cinco (5) blancos para las pruebas de Pistola 25m, Pistola Fuego Central 25m y Pistola Estándar 25m.

6.4.11.5 Los campos de tiro de 25m pueden estar abiertos o divididos por pasillos protegidos. En los campos abiertos, los oficiales de línea de blancos se mueven, de la zona de la línea de tiro, a la zona de los blancos. Si existen los pasillos protegidos, deben permitir que el personal del campo se desplace con seguridad, hacia y desde, la línea de blancos. Cuando se utilizan los pasillos protegidos, debe haber disponible un sistema de control de

seguridad, seguro.

6.4.11.6 Las secciones del campo deben poder operarse centralmente y de manera independiente.

6.4.11.7 Las dimensiones del puesto de tiro deben ser:

Prueba	Anchura	Profundidad
Pistola Tiro Rápido 25m	1.50m	1.50m
Pistola 25m	1.00m	1.50m
Pistola Fuego Central 25m	1.00m	1.50m
Pistola Estándar 25m	1.00m	1.50m

6.4.11.8

Los puestos de tiro deben estar separados por medio de pequeñas pantallas transparentes que protejan a los deportistas de la expulsión de las vainas y permitan, a los oficiales la visibilidad de los deportistas. Las pantallas deben colocarse o colgarse próximas a la zona de colocación de las pistolas y ser lo suficientemente grandes para evitar que las vainas expulsadas molesten a los otros deportistas. Las pantallas no deben obstaculizar la visión, de los deportistas, a los oficiales y a los espectadores.

6.4.11.9 Las líneas de referencia de 45 grados deben colocarse en las paredes del campo o en los divisores de sección, a la izquierda o derecha, de los puestos de tiro.

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

a) Un banco o mesa desmontable o ajustable, de aproximadamente 0.50m x 0.60 m de tamaño y de 0.70m a 1.00m de alto;

b) En competiciones de calificación, los deportistas pueden colocar objetos o soportes sobre la mesa hasta una altura máxima de 1,00m;

c) En las finales los deportistas de pistola pueden colocar un soporte de apoyo ajustable (8.6.3) sobre la mesa siempre que la altura total, con el soporte no exceda 1,0m;

d) Una silla o taburete para el deportista en los campos de calificación. No se pueden colocar sillas o taburetes, para los deportistas en o cerca de los puestos de tiro en los campos de finales

6.4.11.11 **Campo de tiro de prácticas.** Se debe proporcionar un campo de tiro de prácticas, especialmente designado y supervisado, sin blancos, para que los deportistas prueben las armas.

6.4.12 **Los tiempos de exposición para competiciones de Pistola a 25m son:**

a) Pistola Tiro Rápido 25m: 8, 6 y 4 segundos;

b) Pistola Estándar 25m: 150, 20 y 10 segundos; y

c) Pistola 25 m y Pistola Fuego Central 25 m: en las fases de tiro rápido, tres (3) segundos de frente para cada disparo, alternando con puestas de perfil de siete (7) segundos (± 0,1 segundos)

6.4.13 **Reglas de puntuación para blancos electrónicos a 25 m**

Cuando se utilizan blancos electrónicos de puntuación, el tiempo se debe configurar añadiendo un total de 0,3 segundos a cada tiempo establecido. Esto incluye el tiempo establecido para disparar, +0,1 segundos (tolerancia) más un tiempo posterior de +0,2 segundos. El tiempo posterior, asegura que los disparos rasgados en los blancos giratorios de papel, se puntúen de acuerdo con el mismo estándar en los blancos electrónicos de puntuación. Las luces verdes permanecen encendidas durante el tiempo requerido +0.1 segundos y los blancos electrónicos de puntuación deben continuar registrando y puntuando disparos válidos durante 0,2 segundos adicionales después del tiempo. Muchos sistemas de blancos electrónicos de puntuación de 25 m ahora tienen la pantalla de luz roja y verde ubicada en la parte superior del marco del blanco.

6.4.14 Condiciones de luz para campos interiores (LUX)

Campo cubierto	Iluminación general mínimo recomendado	Iluminación en los blancos	
		Mínimo	Recomendado
10m	500	1500	>1800
10m BM	500	1000	>1000
25m	500	1500	>2500
50m	500	1500	>3000

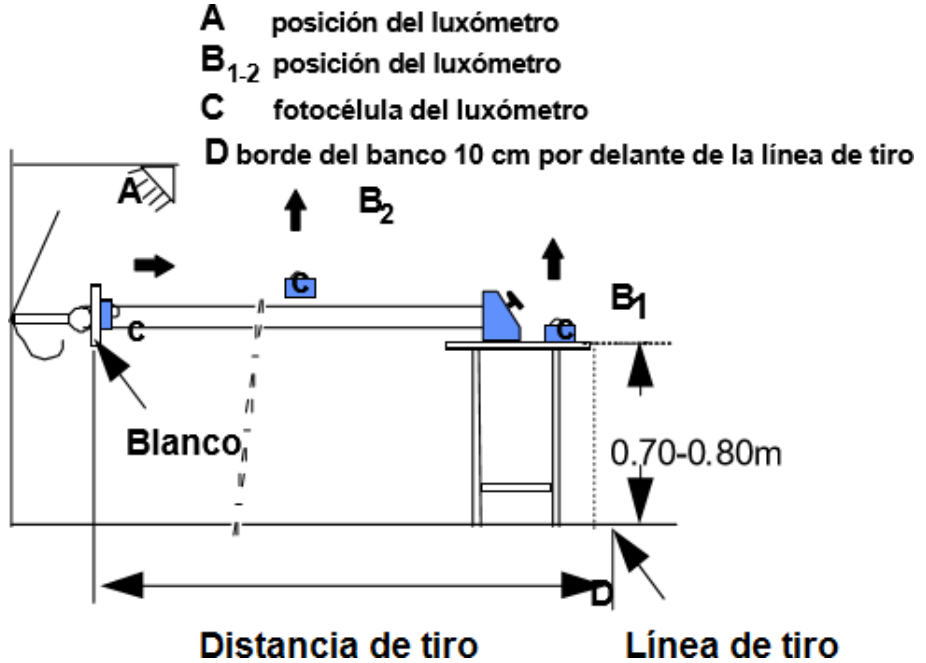
Los campos de finales deben tener una iluminación general de 500 lux y un mínimo de 1000 lux, en la línea de tiro. Para los campos nuevos se recomienda una iluminación de 1500 lux en la línea de tiro.

6.4.14.1 Todos los campos interiores deben tener iluminación artificial que proporcione la cantidad de luz necesaria, sin deslumbramientos ni sombras que distraigan la atención, en los blancos o en los puestos de tiro. El fondo detrás de los blancos, debe ser de un color claro, incluso neutro no reflectante.

6.4.14.2 La medición de la iluminación del blanco, en blancos con iluminación externa debe hacerse con el dispositivo de medición sostenido a nivel del blanco y apuntando hacia el puesto de tiro (A). La medición de la iluminación del blanco en blancos con iluminación interna debe hacerse midiendo la luz reflejada desde la cara del blanco. En los sistemas de blancos electrónicos (EST) homologados que muestran la marca de puntería del blanco en una pantalla LED, los niveles de luz registrados al medir la iluminación del blanco serán considerablemente más bajos.

6.4.14.3 Las mediciones de luz también se pueden realizar en lumen, especialmente en iluminación LED.

6.4.14.4 La medición de la iluminación general del campo, debe realizarse con el dispositivo de medición sostenido en el puesto de tiro (B1) y a medio camino entre el puesto de tiro y la línea de blancos (B2) con el dispositivo dirigido hacia la iluminación del techo.



Medidas de iluminación en campos cubiertos

6.4.15 Reglas para los campos de tiro de Blanco Móvil

6.4.15.1 El campo debe estar dispuesto de manera que el blanco corra horizontalmente en ambas direcciones a través de una zona abierta con una velocidad constante. El espacio, donde puede dispararse al blanco, se denomina «abertura» sobre la cual se desplaza el blanco.

6.4.15.2 Las paredes protectoras a ambos lados de la abertura deben ser de tal altura que ninguna parte del blanco sea visible hasta que llegue la abertura. Los bordes deben estar marcados con un color diferente al del blanco. Si se utiliza un trineo más ancho que el blanco, el área efectiva del blanco debe estar claramente marcada de manera que el momento en que el blanco se vuelve completamente visible o completamente oculto sea inequívoco.

6.4.15.3 Los blancos para 50 m se colocan en un carro o transportador de blancos. El carro puede correr sobre rieles, cable o un sistema similar y debe ser movido por una unidad de conducción cuya velocidad pueda regularse con precisión. Los blancos de 10m no se cambian para carreras a izquierda y a derecha.

6.4.15.4 El puesto de tiro debe estar dispuesto de manera que el deportista sea visible para los espectadores. El puesto de tiro debe estar protegido de la lluvia. El deportista también debe estar protegido del sol y del viento, si esto no impide que los espectadores lo vean.

6.4.15.5 El puesto de tiro debe tener como mínimo 1m de ancho y estar alineado con una línea central perpendicular al blanco. El puesto de tiro en seco, debe estar situado a la izquierda del puesto de tiro. El puesto de tiro debe estar protegido a ambos lados con mamparas de separación para que el deportista no se vea perturbado por los disparos en seco u otras influencias externas. El tabique de separación entre el puesto de tiro y el puesto de tiro en seco no debe ser más largo de lo que permita al deportista, que dispara en seco, observar la posición de PREPARADO del deportista de competición observando el movimiento de la boca de su Rifle.

6.4.15.6 Delante del deportista debe haber un banco o una mesa de 0,7m – 1.00m de altura.

6.4.15.7 Detrás del deportista debe haber un espacio para el Árbitro de Campo y al menos, un Miembro del Jurado. Los secretarios de puesto estarán situados detrás o al lado del puesto de tiro

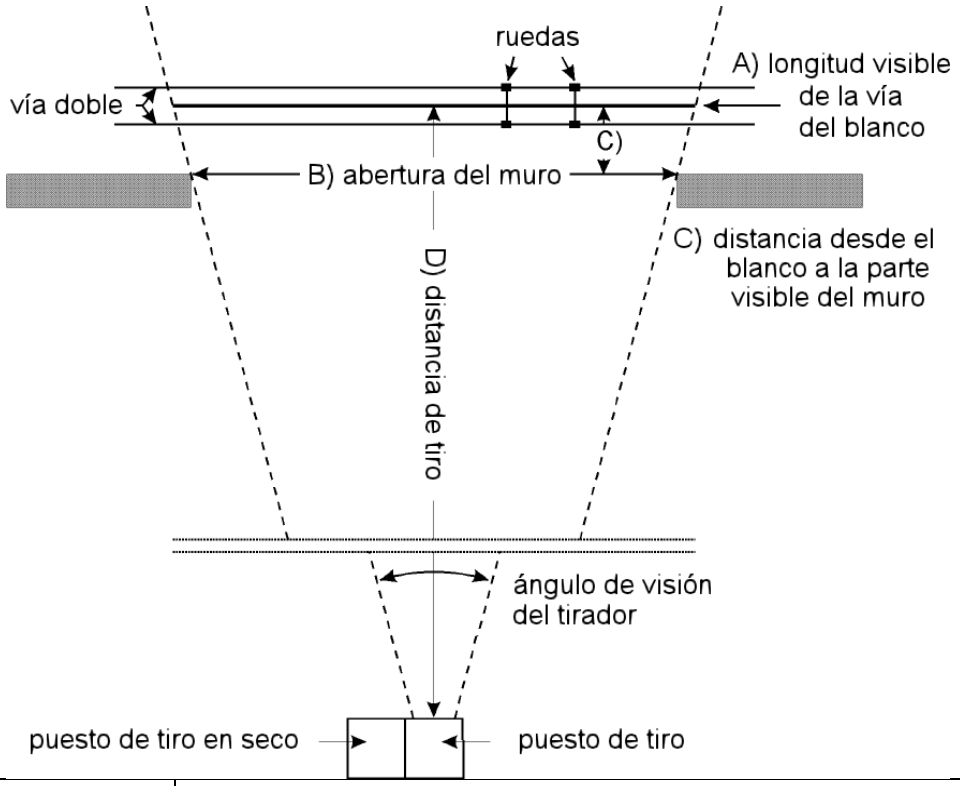
6.4.15.8 Los tiempos de carrera del blanco móvil son:

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

El cronometraje debe hacerse preferiblemente usando un temporizador electrónico que se inicia y se detiene mediante interruptores montados en el riel. Si no se puede usar este método, se puede cronometrar usando tres (3) cronómetros operados por tres personas diferentes. Se debe contar el tiempo medio (la media) de los tres (3) tiempos. Si se determina que el tiempo de la carrera es menor o mayor que el especificado, el personal del campo o el jurado deben regular el tiempo para que esté dentro de las reglas específicas para las carreras. Si el cronometro está integrado en el control de arranque, el jurado debe examinar la sincronización y sellarla.

6.4.15.9 El tiempo debe controlarse electrónicamente y mostrarse continuamente para su inspección por parte de los deportistas y oficiales. Cualquier desviación debe corregirse inmediatamente.

6.4.16 Campos de Blanco Móvil



A	Longitud visible de la vía del blanco
B	Abertura del muro entre las esquinas visibles
C	Distancia desde el blanco a la esquina visible del muro
D	Distancia de tiro
Fórmula para determinar la abertura:	B = A x (D – C) / D
Ejemplo:(50m) C= 0,20m	B = 10.00m x (50.00m – 0.20m) / 50.00m B = 10.00m x 49.80 / 50.00 = 10.00m x 0.996 B = 9.96m
Ejemplo:(10m) C= 0,15m	B = 2.00m x (10.00m – 0.15m) / 10.00m B = 2.00m x 9.85 / 10.00 = 2.00m x 0.985 B = 1.97m

6.4.16.1 Reglas especiales para campos de Blanco Móvil a 50 m

a) Debe haber una pared vertical a ambos lados de la abertura para la protección del personal operativo y los anotadores.

b) Detrás de la abertura debe haber un terraplén. Delante de la abertura debe haber una pared baja para ocultar y proteger el mecanismo transportador del blanco; y

c) La longitud visible de la trayectoria del blanco debe ser: 10,00m. (+0.05m /- 0.00m) como se ve desde el puesto de tiro. Esto debe tenerse en cuenta al medir la abertura ya que la distancia entre la esquina visible de la pared y el blanco aumenta la distancia en la que el blanco es visible.

d) No se permiten las banderas de viento para Blanco Móvil a 50m

6.4.16.2 **Reglas para campos de Blanco Móvil a 10 m**

a) Si el cambio de blancos y la puntuación de los disparos se hace detrás del transportador del blanco, debe haber protección suficiente para el personal operativo y los anotadores. El cambio de blancos y la puntuación debe estar supervisada por un miembro del jurado.

b) Detrás de la abertura debe haber un tope para detener los balines y evitar rebotes. El frente del mecanismo de transporte del blanco debe estar cubierto por una protección frontal.

c) La longitud visible de la trayectoria del blanco debe ser: 2,00m (+0,01m/- 0,00m) visibles desde el puesto de tiro. Esto debe tenerse en cuenta al medir la abertura ya que la distancia entre la esquina visible de la pared y el blanco aumenta la distancia en la que el blanco es visible.

d) Se pueden instalar y usar alternativamente dos puestos de tiro para ahorrar tiempo. En este caso los dos puestos de tiro no deben desviarse de las reglas; y

e) Cuando se usen blancos electrónicos de puntuación el equipo de cronometraje debe configurarse para dar los tiempos de exposición nominales más 0,1 segundos. Esto debería garantizar que se permita la aparición temprana de la marca de puntería del blanco electrónico de puntuación.

6.4.17 **Reglas generales para los campos de tiro con escopeta.**

6.4.17.1 Los campos de tiro con escopeta en el hemisferio norte, deben estar dispuestos de modo que los disparos vayan en dirección norte o noreste. Los campos que estén construidos en el hemisferio sur, deben colocarse de modo que los disparos vayan en dirección sur o sureste. Esta orientación, es para colocar el sol en la espalda del deportista tanto tiempo como sea posible.

6.4.17.2 Campos de tiro de 10 m. Cuando sea necesario y factible, las nuevas instalaciones de tiro con escopeta deben construirse con una zona de caída de perdigones razonablemente nivelada y libre de obstáculos (a un mínimo de 90m desde el borde frontal del foso de máquinas), para permitir el rescate mecánico y la recuperación de los perdigones de plomo. También se pueden instalar sistemas de red para capturar perdigones de plomo.

6.4.17.3 Cuando las instalaciones de tiro con escopeta incluyan más de un campo de tiro, se deberán identificar comenzando por la izquierda, con letras (A, B, C, etc.) o números (1, 2, 3, etc.).

6.4.18 **Reglas para campos de Trap**

6.4.18.1 **El foso de Trap.**

El foso de trap debe construirse de manera que la superficie del techo esté al mismo nivel que la superficie de los puestos de tiro. Las medidas interiores del foso deben ser, aproximadamente de 20m de extremo a extremo, 2.00m desde la parte delantera a la trasera y de 2.00m a 2.10m desde el suelo hasta la parte inferior del techo. Estas dimensiones permitirán la libertad de movimiento para el trabajo del personal y suficiente espacio para almacenar los platos (véase figuras).

6.4.18.2 **Distancias entre fosos de Trap.**

La distancia entre el centro de la máquina quince (15) en el campo A y el centro de la máquina uno (1) en el campo B no debe ser inferior a 35m. Para los campos ya existentes con una distancia inferior a 35m, como se especifica anteriormente, el jurado puede reducir los ángulos de lanzamiento de los ajustes de la máquina 13 del campo A y la máquina tres (3) del campo B, si es necesario, para evitar que los platos se crucen con la trayectoria de vuelo con los platos del campo contiguo y molestar a los deportistas.

6.4.18.3 **Trap (Máquinas lanzadoras de platos)**

Cada foso debe tener 15 máquinas adheridas a la pared frontal del foso. Las máquinas deben dividirse en cinco (5) grupos de tres (3). El centro de cada grupo debe indicarse solo mediante una marca pintada en la parte superior del techo, que debe colocarse de modo que indique el punto sobre la máquina central de cada grupo de donde saldrá el plato cuando se seleccione el lanzamiento a cero (0) grados.

La marca pintada debe tener la forma de un triángulo isósceles (la longitud, los lados del triángulo deben estar entre 0,40 m ± 0,05 m). El triángulo debe colocarse con su base en línea con el borde del techo del foso. La distancia entre las máquinas dentro de cada grupo debe ser igual, de 1.00m a 1.10m. La distancia entre las máquinas centrales de los grupos adyacentes debe ser de 3.00m a 3.30m. Para campos existentes, puede ser de 3.00m a 6,00 m

a) En el caso de uso de máquinas con rotación hacia la izquierda (sentido horario) de los brazos de lanzamiento, la distancia entre el lado izquierdo (visto desde atrás) y el centro de la máquina en cada grupo puede reducirse a menos de los 1,00m a 1,10m prescritos (ver también regla 6.4.19.3)

b) Las máquinas deben instalarse en el foso de manera que el punto de pivote del brazo lanzador esté a 0,50 m (±0,10 m) por debajo de la superficie superior del techo del foso y retranqueada 0,50 m (±0,10 m) desde el borde frontal del techo, cuando la máquina se coloca en la elevación de 2 m. Esto se define como el punto de lanzamiento. Las máquinas pueden ser completamente automáticas (carga y lanzamiento automáticos), semiautomáticas (carga a mano y lanzamiento automático) o manuales (carga y lanzamiento a mano). Cada máquina debe estar provista de un sistema de precinto de su ángulo de elevación y de la tensión del muelle principal, después de que hayan sido inspeccionados y aprobados por el jurado. Todas las máquinas deben estar provistas de un dispositivo para convertir el lanzamiento de los platos, en un ajuste preciso. Todas las máquinas que se cargan a mano deben tener dos topes fijados a ellas. Los topes son necesarios para evitar el movimiento accidental o deliberado del plato, hacia adelante o hacia atrás, en el brazo de lanzamiento, cambiando así las direcciones preestablecidas del plato. Cada máquina debe tener los sectores de elevación y ángulo, marcados en incrementos de 10 grados.

c)Las máquinas deben accionarse por un sistema eléctrico-manual o de micrófono-eléctrico. El del sistema de control debe colocarse en una posición tal que el operador pueda ver y escuchar claramente la llamada del deportista. Los dispositivos de lanzamiento deben garantizar la distribución equitativa de los platos, a cada deportista en una serie de 25 platos. Esta distribución debe ser: diez

(10) platos a la derecha, diez (10) platos a la izquierda y cinco (5) platos al centro. Con la distribución correcta, en una serie de 25 platos, cada grupo de máquinas debe lanzar dos (2) platos desde la maquina izquierda, dos (2) desde la máquina derecha y uno (1) desde la máquina central, a medida que los deportistas van avanzando del puesto 1 al puesto 5. Las 15 máquinas en cada campo de tiro deben

ser de la misma marca y modelo, no se permite la mezcla de máquinas en el mismo

d)Los cinco (5) puestos de tiro deben disponerse en línea recta a una distancia de 15m ± 0,05 m detrás del borde delantero del foso. Cada puesto debe estar marcado de manera destacada con un cuadrado de 1,00m x 1,00m, que esté centrado en una línea perpendicular a la línea de los puestos de tiro y que se extienda a través de la marca pintada que indica el punto de salida de cero (0) grados sobre la máquina central, en cada grupo de tres.

Se debe marcar un sexto puesto de tiro a unos 2,00m detrás y ligeramente a la izquierda del puesto de tiro 1, donde el deportista número 6 podrá tomar su posición. En el campo de tiro de la final, se ubicarán dos puestos de espera adicionales (7 y 8) a 1,00m detrás del puesto 6. Los ocho (8) puestos de tiro podrán contar con una mesa o banco donde los deportistas puedan colocar sus cartuchos adicionales y demás equipo. Los puestos de tiro deben ser firmes y nivelados en todas las direcciones. Cada puesto debe tener en las esquinas delanteras derecha e izquierda un bloque de madera, un trozo de alfombra o de goma, cuadrada o redonda, de unos 15cm sobre los que el deportista pueda apoyar su escopeta.

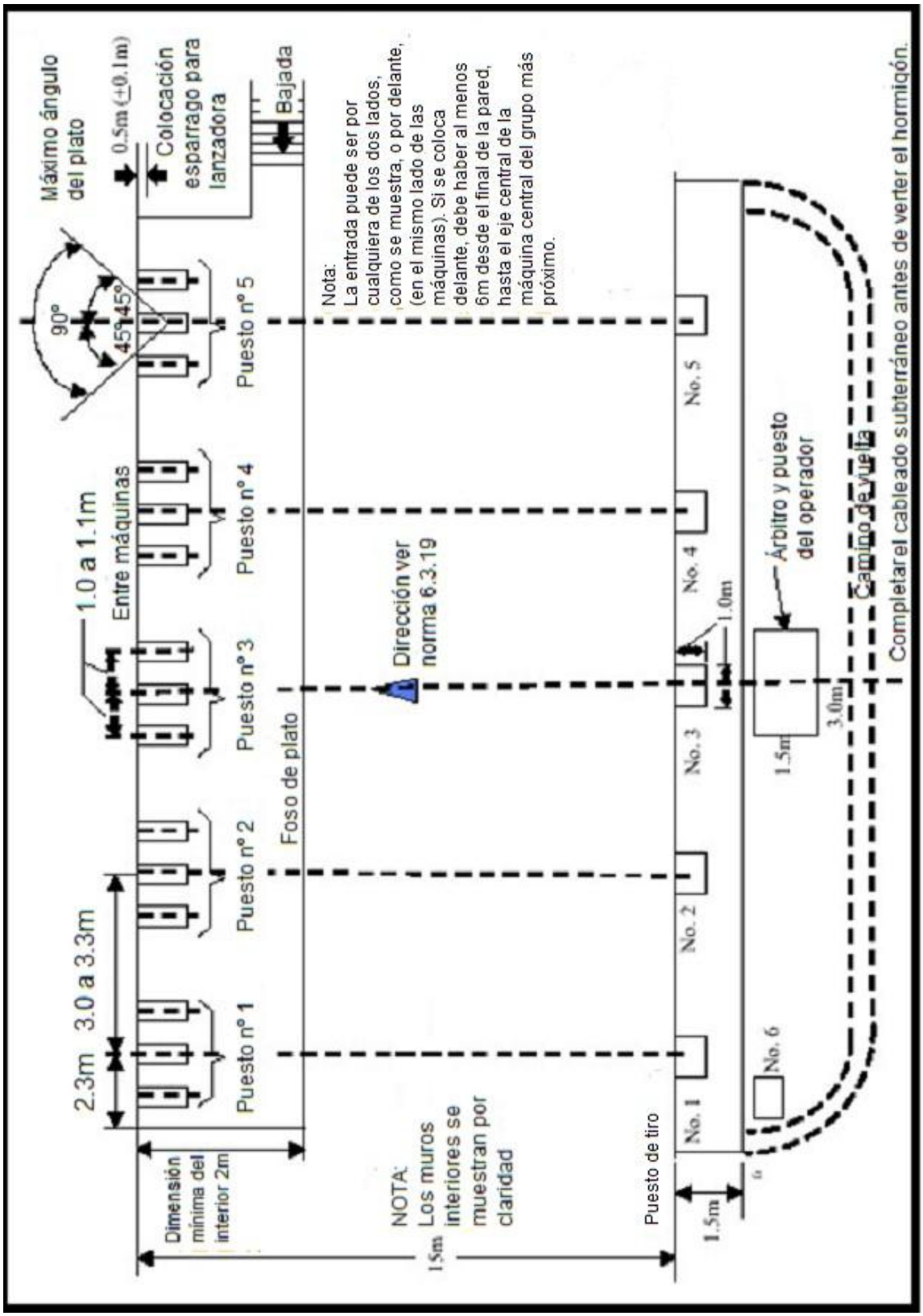
e)Para las finales de Trap, se deben instalar lámparas de colores, de intensidad media, en cada soporte de micrófono a una altura de 40cm a 75cm para indicar cuando el micrófono está activo. El sistema de luces debe construirse para indicar una pausa (micrófono apagado) de 5 a 25 segundos después de que cada deportista haya disparado a un número predeterminado de platos. Al final de la pausa, el Árbitro debe dar la orden de PREPARADO y el deportista próximo a disparar debe tener otros 12 segundos más de tiempo de preparación para pedir el plato.

f)Entre 3,00m y 4,00m detrás de la línea de puestos de tiro, se habilitará una pasarela de retorno, obligatorio para el uso de los deportistas que se desplacen del puesto 5 al 6, 7 u 8. Los deportistas no podrán pasar entre el camino y los puestos de tiro. Se instalará una barrera de alambre, cuerda u otra barrera adecuada entre 7m y 10m detrás de la pasarela de retorno. No se permitirá el paso de espectadores dentro de esta barrera. El Árbitro y los miembros del jurado son responsables de hacer cumplir esta norma. Los puestos de tiro, el puesto del Árbitro y el puesto del operador deberán contar con protección adecuada contra el sol y la lluvia, excepto que los campos de tiro de las Finales deberán estar abiertos, si es posible.

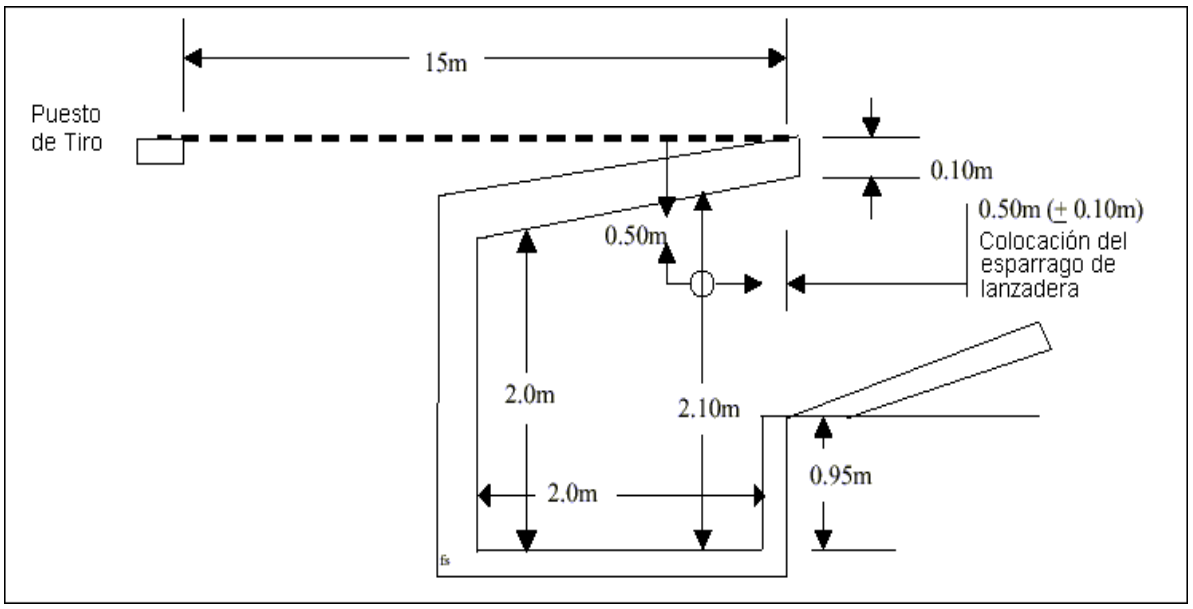
6.4.18.4 Cada puesto de tiro debe estar marcado de manera destacada con un cuadrado de 1,00m x 1,00m centrado en una línea perpendicular a la línea de los puestos de tiro y, que se extienda a través de la marca pintada que indica el punto de salida de cero (0) grados sobre la máquina central en cada grupo de tres.

Ver tabla de ajustes 9.20.2

Tabla 9.20.2



6.4.18.5 **Sección foso de Trap**



6.4.19 Reglas para campos de Skeet

6.4.19.1 Un campo de Skeet consta de dos casetas (caseta alta y caseta baja) y ocho (8) puestos de tiro. Los puestos del 1 al 7 están dispuestos en un segmento de un círculo con un radio de 19,20 m y una cuerda base de 36,80 m (con una tolerancia de +/- 0,25 m) que está a 5,50 m del centro del círculo marcado con una estaca.

a) El centro del círculo que está marcado por una estaca también marca la base del punto de cruce de los platos.

b) El puesto 1 está situado en el extremo izquierdo de la cuerda base y el puesto 7 en el extremo derecho, vistos desde cualquier parte del segmento del círculo y mirando hacia la estaca central. Los puestos 2 a 6 están situados en el segmento del círculo, en puntos equidistantes entre si (la distancia entre el centro de los puestos 1 y 2, 2 y 3, etc., es de 8,13m +/- 0,05m). Los puestos 8 y 4 están situados en el centro de la cuerda (véase figura).

c) Los puestos de tiro del 1 al 7 son cuadrados de 0,90 m ± 0,05 m x 0,90 m ± 0,05 m, con dos lados paralelos al radio del círculo trazado a través del marcador del puesto (centro del puesto). El puesto de tiro 8 es rectangular, de 0,9 m ± 0,05 m de ancho por 1,85 m ± 0,05 m de largo, con sus lados mayores paralelos a la cuerda base. La ubicación de cada puesto de tiro debe indicarse con precisión. Las marcas para los puestos de tiro del 1 al 7 están en el centro del lado más cercano al punto de cruce de los platos. La marca para el puesto de tiro 8 está en el punto central de la cuerda base. Los ocho (8) puestos de tiro deben estar al mismo nivel, con una diferencia de elevación de ±0,05 m.

6.4.19.2 **Distancias, ángulos y alturas del plato**

a) Cada caseta debe contener una máquina lanzadora de platos en una posición fija. El brazo de lanzamiento de la máquina lanzadora de platos en la casa alta, cuando está en posición horizontal, debe estar 2,80m ± 0,10m por encima del nivel del puesto 1 y el brazo lanzador en la casa baja debe estar 0,80m ± 0,10m por encima del nivel del puesto 7. Las dos máquinas lanzadoras de platos deben ser de la misma marca y modelo.

b) Los platos lanzados desde la caseta alta deben aparecer por un punto a 0,90m ± 0,05m detrás de la marca del puesto de tiro 1 (medidos a lo largo de la prolongación de la cuerda base) y a 3,05m ± 0,05m. Los platos lanzados desde la caseta baja, deben aparecer por un punto a 0,90m ± 0,05m detrás de la marca del puesto 7 (medidos a lo largo de la prolongación de la cuerda base) (trasladado 0,75m ± 0,05 m hacia el exterior de la cuerda base) y a 1,05 m ± 0,05 m por encima del nivel del puesto 7.

c) Los platos lanzados correctamente deben pasar a través de un anillo de 0,90m a 0,95m de diámetro, ubicado a 4,60m ± 0,05m por encima del puesto central.

d) En condiciones climatológicas de calma, los platos debe llegar a una distancia de 68m. ± 1m medidos desde la fachada de las casetas detrás de los puestos 1 y 7. Si la distancia correcta no pudiese comprobarse por medición, el jurado decidirá la trayectoria de los platos.

e) Los límites de tiro desde los puestos 1 al 7 son 40,30m ± 0,1m desde la fachada de cada caseta. Para el puesto 8, el límite de tiro se determina por el punto de cruce entre una línea recta que va desde el puesto 4 al 8 y el punto de cruce de platos. Deben colocarse las marcas convenientes en la trayectoria del vuelo del plato, en puntos situados a 40,3 m ± 0,1 m de ambas casetas, para indicar los límites de tiro. Marcas similares deben colocarse a 67.00m y a 69.00m para indicar la distancia que debe volar un plato regular. La parte superior de estas marcas de distancia debe indicar el nivel del suelo.

f) Se debe instalar un escudo de seguridad en la abertura de cada caseta para que el operador de la máquina no sea visible para un deportista en ningún puesto. Esta precaución es obligatoria como medida de seguridad para proteger al operador de posibles lesiones por disparos directos o de rebote, y a los deportistas de platos rotos que emergen de la abertura de la caseta. Se debe colocar un cable, una cuerda u otra barrera adecuada de 7.00m a 10.00m detrás del puesto 4 y paralela a la cuerda base. No se permiten espectadores dentro de esta barrera. El Árbitro y los miembros del jurado son responsables de hacer cumplir esta regla.

g) Las máquinas deben ser liberadas por un sistema de micrófono eléctrico (vea la nota a continuación) con un dispositivo temporizador que debe instalarse para permitir que el operador vea y escuche a los deportistas. Para todos los campeonatos de la ISSF, el uso de un temporizador es obligatorio. Esto debe permitir la liberación de los platos dentro de un período de tiempo indefinido, que varía desde la liberación instantánea hasta un máximo de tres (3) segundos después de que el deportista ha pedido su plato. El dispositivo de liberación debe estar diseñado de modo que solo se pueda usar con un (1) botón (o interruptor) para liberar platos dobles.

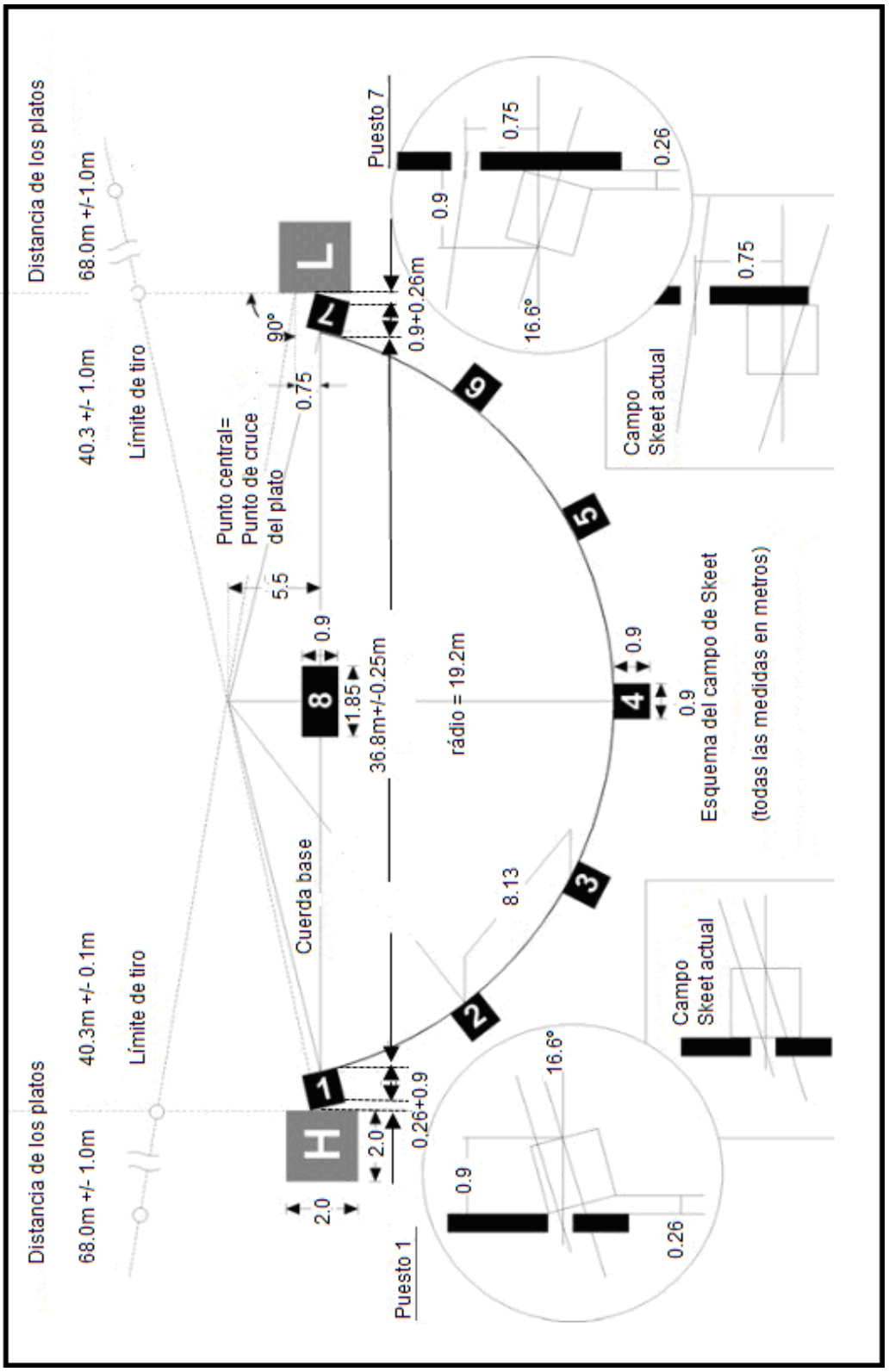
h) Nota: Si se va a utilizar un sistema de micrófono eléctrico, debe construirse de manera que pueda introducirse aleatoriamente un retraso que varía de 0.2 a 3.0 segundos

i) Se debe instalar una lámpara de color en el exterior de las casetas alta y baja. Las lámparas deben encenderse inmediatamente cuando el deportista pide el plato y apagarse cuando salen los platos. Las lámparas deben ser claramente visibles para el Árbitro. La lámpara debe instalarse en el lado de la caseta de Skeet que mira hacia la zona de espectadores a una altura de 2,20m a 2,80m en la caseta alta y de 1,60m a 2,00m en la caseta baja.

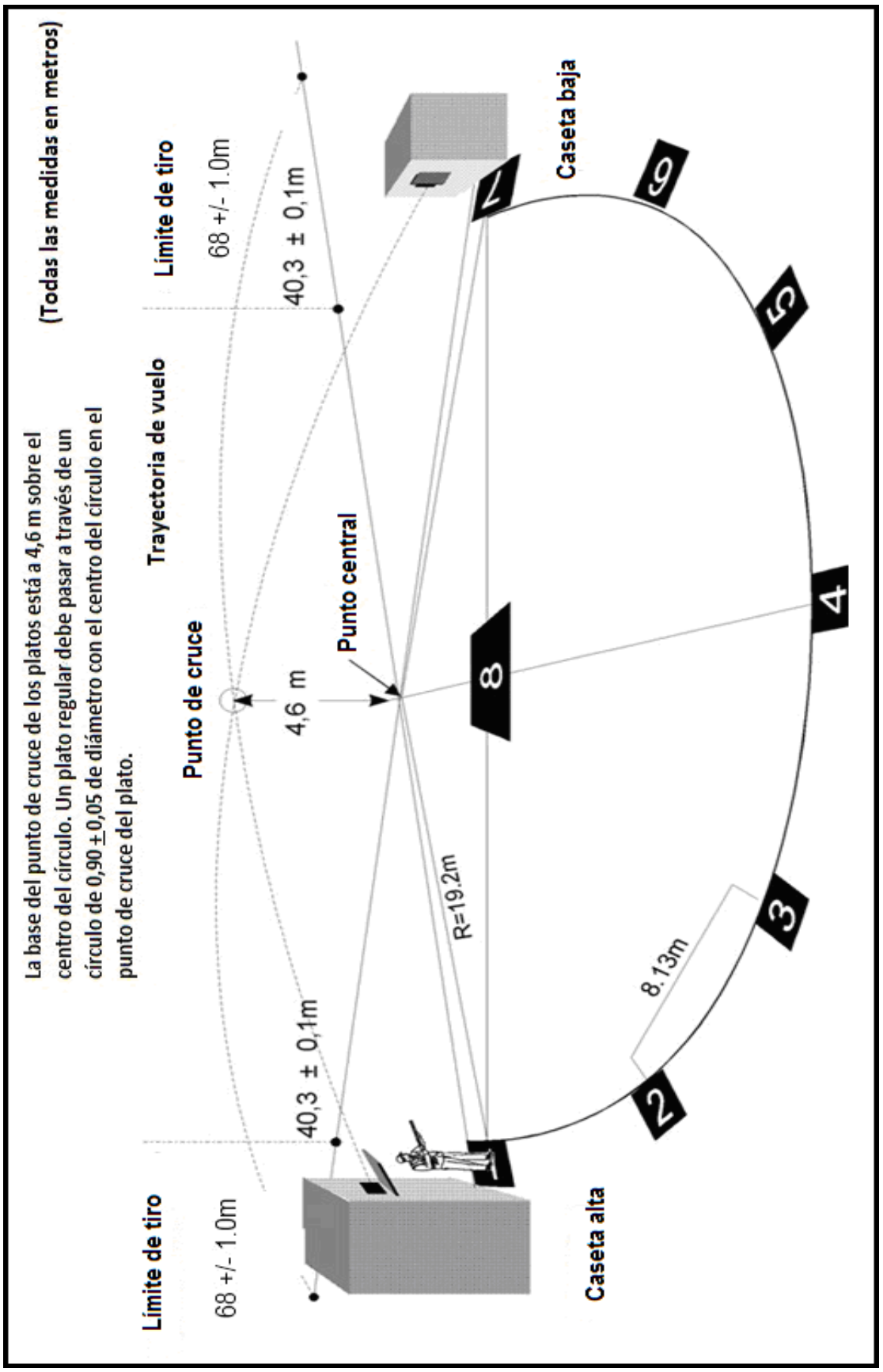
6.4.19.3 Se deberá instalar una red móvil o abatible, entre los campos de tiro, para reducir la posibilidad de que piezas rotas vuelen de un campo a otro. Estas redes se abrirán durante la revisión de los blancos por parte del jurado y se mantendrán cerradas durante el tiro, a menos que se produzca una avería en la máquina y el jurado deba confirmar que la máquina está bien ajustada y que el blanco está regular y cumple con las reglas. Esta red deberá tener un mínimo de 8 m de alto y 8 m de ancho.

6.4.19.4 **Esquema de campo de Skeet.**

Todos los nuevos campos de Skeet deben cumplir estas especificaciones. Los campos de Skeet construidos antes de 2013 con las estaciones 1 y 7 que enfrentan las casetas de plato opuestas seguirán siendo aceptados para los Campeonatos ISSF



6.4.19.5 Vista del campo de Skeet



6.5 CALIBRADORES E INSTRUMENTOS

a) Cada comité organizador debe proporcionar un conjunto completo de calibradores e instrumentos para el control del equipo durante los Campeonatos de la ISSF.

b) Una lista detallada de los instrumentos de control de equipo que se requieren para llevar a cabo las pruebas de control, los requisitos y especificaciones de dichos instrumentos está disponible en la sede de la ISSF.

c) El Delegado Técnico de la ISSF o el Presidente del Jurado de Control de Equipos, deben examinar y aprobar todos los calibradores e instrumentos antes de la competición;

d) El equipo de prueba de calibración, para su uso en el examen de los instrumentos de control del equipo, está disponible en la sede de ISSF y debe usarse para calibrar los instrumentos de prueba antes de cada día de prueba y cuando se considera una descalificación durante las pruebas posteriores a la competición (los formularios de informe de calibración están disponibles en la sede de ISSF)

e) Los dispositivos de medición utilizados para probar el espesor, la rigidez y la flexibilidad de la vestimenta de los deportistas deben ser construidos de acuerdo con esta regla (ver regla 6.5.1) y ser aprobados por el comité técnico de la ISSF.

6.5.1 Dispositivo de medición de espesores



El dispositivo utilizado para medir el espesor de la ropa y el calzado debe tener una precisión de una décima de milímetro (0,1mm). Las mediciones se deben realizar con un peso de 5,0 Kg. El dispositivo debe tener dos (2) superficies planas circulares enfrentadas, cada una de 30mm de diámetro.

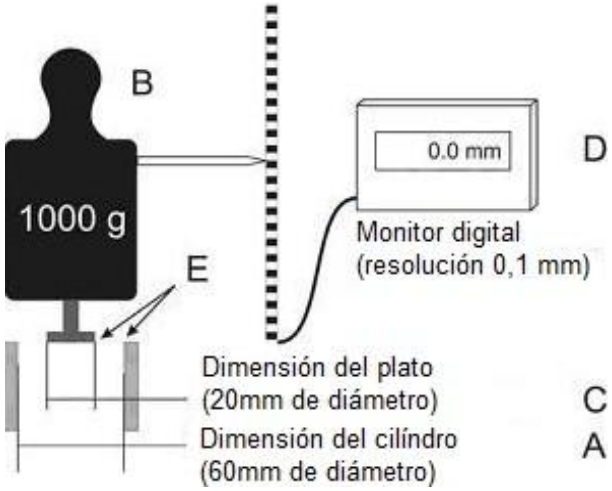
6.5.2 Dispositivo de medición de rigidez

El dispositivo utilizado para medir la rigidez de la vestimenta debe ser capaz de medir una décima de milímetro (0,1mm) y tener las siguientes dimensiones:

A	Medición del cilindro	=	60mm diámetro
B	Medición del peso	=	1000g (incluyendo sujeción y medida del plato C)
C	Medición del plato	=	20mm diámetro
D	Pantalla digital		indicando 0.1mm
E	El redondeo del borde de la placa de medición (C) y del cilindro de medida (A) no debe superar el máximo de 0,5mm de radio		

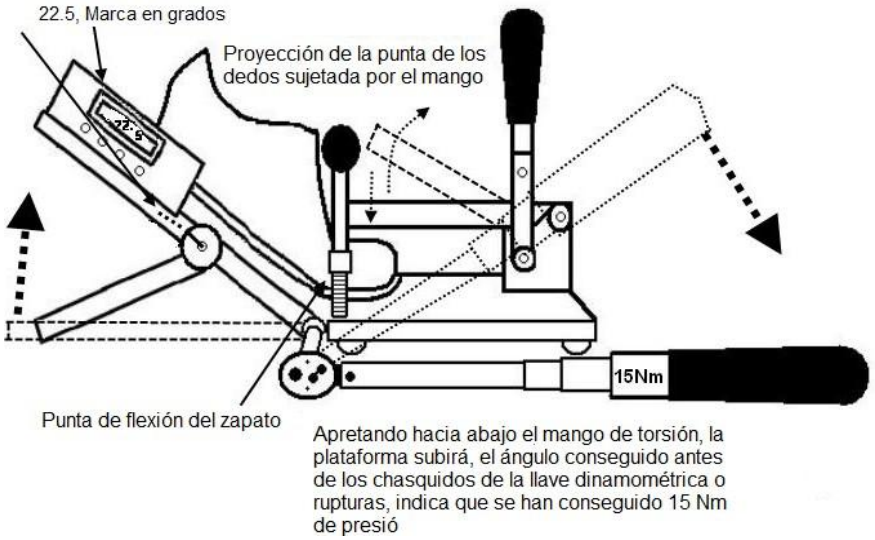
Las mediciones de rigidez deben realizarse con la tela/material colocado en posición horizontal, sin estirar, sobre el cilindro de medición "A"; y

El peso de medición "B" presiona la placa de medición "C" sobre la tela/material en el cilindro de medición "A".



6.5.3 Dispositivo de medición de la flexibilidad de la suela del zapato

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



6.6 ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO

6.6.1 Programa y calendario del campeonato

La administración de los Campeonatos de la ISSF se llevará a cabo de acuerdo con esta regla, excepto que la administración de los campeonatos de tiro de los Juegos Olímpicos y Continentales se llevará a cabo de conformidad con los estatutos y reglamentos del Comité Olímpico Internacional o la organización CON continental apropiada.

6.6.1.1 **Programa Oficial del Campeonato.** La oficina del Secretario General de la ISSF proporcionará un programa del campeonato estandarizado y coordinará la preparación de dicho programa con cada comité organizador, que deberá estar finalizado en noviembre del año anterior al Campeonato. **El Programa Oficial del Campeonato**, incluyendo las invitaciones, los horarios, el símbolo o logotipo oficial y los formularios de inscripción, se publicará en el sitio web de la ISSF. El Comité Organizador deberá publicarlo y enviarlo a todas las Federaciones Miembros de la ISSF, lo antes posible, tras su finalización. Se recomienda que el Delegado Técnico de la ISSF, ante el comité organizador, elabore la información general y la publique en línea al menos seis meses antes del inicio del campeonato.

6.6.1.2 **Calendario Oficial.** La oficina del secretario general de la ISSF, el comité organizador y el Delegado Técnico designado para el campeonato deberán preparar un **Calendario Oficial** detallado para cada Campeonato. Los calendarios de los Campeonatos deben incluir un día de llegada oficial, al menos un día de Entrenamiento Oficial, o entrenamiento previo (PET), los días de competición necesarios y un día de salida oficial. Los calendarios del Campeonato Mundial, incluidos los días Oficiales de Entrenamiento y las ceremonias de apertura y clausura, no deben exceder los 20 días. Los campos de tiro pueden estar abiertos para entrenamiento no oficial adicional, antes del día de Entrenamiento Oficial (PET) a opción del Comité Organizador y de la ISSF.

6.6.1.3 **Los calendarios Oficiales** deben indicar fechas y horarios de la Ceremonia Inaugural, el Entrenamiento no oficial, Entrenamiento Previo a la Competición, tandas de eliminación, tandas de calificación o rondas de Escopeta, la Reunión Técnica, la disponibilidad del Control de Equipo, los horarios de Presentación de las Finales, las Finales y las Ceremonias de Entrega de Medallas. Al crear los programas para los Campeonatos de la ISSF, se debe dejar un período mínimo de una hora y media entre el final de la clasificación y la hora de presentación en la Final. Los cambios en el calendario, aprobados por el Delegado Técnico, deben realizarse lo antes posible después de la fecha límite de inscripción final y distribuirse a todas las delegaciones participantes.

6.6.1.4 **Condiciones y límites de inscripción.** Las federaciones nacionales pueden inscribir un máximo de tres (3) deportistas por nación y por prueba, que compitan por premios (en competición) en pruebas de Campeonato ISSF. Además, en las Copas del Mundo, el Comité Organizador puede aceptar un máximo de dos inscripciones adicionales por nación y prueba, que pueden competir por Puntos de Clasificación (RPO), estatus olímpico MQS (solo MQS) o participar fuera de competición (OOC). Sin embargo, los estatus RPO, MQS u OOC solo son posibles si hay más de tres (3) participaciones en una prueba para ese país.

6.6.1.5 **Máximo de Inscripciones.** El Comité Organizador y el Delegado Técnico deberán establecer el máximo de inscripciones (capacidad del campo) para cada prueba del programa. Las inscripciones finales que excedan la inscripción máxima para una prueba se colocarán en una lista de espera y sólo se aceptarán si hay espacios disponibles antes de la fecha límite de inscripción tardía.

6.6.2 Reunión técnica

Se debe programar una Reunión Técnica por el Director de Competición y Delegado(s) Técnico(s) el día anterior al primer día de competición para informar a los jefes de equipo sobre los detalles de la competición y cualquier cambio en el programa.
Se puede organizar una reunión técnica separada para competiciones de escopeta si resulta más ventajoso para la llegada de los equipos.

6.6.3 **Entrenamientos**

6.6.3.1 **Entrenamiento Oficial**. El Entrenamiento Oficial se asignará dentro del programa si el tiempo lo permite.

6.6.3.2 **Entrenamiento previo a la competición (PET).** Debe haber entrenamiento previo a la competición, para cada prueba individual del programa, antes de que comience la Eliminatoria o la Clasificación. Para las pruebas individuales de Rifle, Pistola y Blanco Móvil, cada deportista debe poder entrenar en su puesto de tiro asignado durante un mínimo de 40 minutos por tanda (30 minutos por tanda para Pistola Tiro Rápido, 15 minutos por deportista para Blanco Móvil) el día antes de la prueba, siempre que sea posible. Esto se suma a los días programados de entrenamiento Oficial (para Escopeta, ver regla 9.6.2.1). Si las pruebas de Equipos Mixtos vienen después de pruebas individuales comparables, se puede programar Entrenamiento Previo a la Competición, con blancos disponibles para estas pruebas cuando el programa lo permita. Si en el programa se prevé PET de Equipos Mixtos, este deberá tener una duración mínima de 30 minutos.

6.6.3.3 **Entrenamiento no Oficial**. Además del Entrenamiento Oficial y del PET, los deportistas deben tener la oportunidad de realizar Entrenamientos No Oficiales adicionales, cuando los campos de tiro están disponibles. Esto generalmente también se realizará el día de llegada.

6.6.3.4 **Dispositivos electrónicos de entrenamiento/seguimiento**

Los dispositivos electrónicos de entrenamiento/seguimiento no deben usarse durante el PET o la competición (eliminación, clasificación, finales), pero pueden permitirse durante el Entrenamiento Oficial y No Oficial.

6.6.4 **Inscripciones y confirmación de inscripción**

Las Federaciones Nacionales deben enviar sus inscripciones al servicio de registro en línea de la ISSF antes de la fecha límite de inscripción final 30 días antes de la fecha oficial de llegada (regla 3.8.3.2).

a) Las inscripciones tardías pueden enviarse hasta tres días antes de la fecha oficial de llegada si se paga una penalización adicional y hay plazas disponibles (regla 3.8.3.3);

b) Los jefes de equipo deben completar la confirmación de la inscripción y el pago, de las tarifas correspondientes, al Comité Organizador, junto con los formularios de verificación de inscripción, a su llegada (reg. 3.8.4.1); y

c) **Los cambios de inscripción** solo se pueden realizar de acuerdo con la regla 3.8.3.4. Los cambios de inscripción deben completarse no más tarde de las 12:00h del día anterior al Entrenamiento Previo de cada Competición.

6.6.5 Listas de inicio

a) Las listas de inicio con la asignación de los puestos de tiro y las tandas, así como la formación de escuadras y su asignación deberán publicarse y distribuirse antes de las 16:00 horas del día anterior al Entrenamiento Previo a la Competición, en las pruebas de rifle y pistola y el mismo día del entrenamiento previo a la competición para las pruebas de escopeta. Para Equipos Mixtos, ver también la regla 6.18.1.4

b) **Opción de sostenibilidad:** Si el organizador proporciona un sistema integral de distribución por correo electrónico o un sistema de internet con acceso general en todo el recinto, y un puesto de información de acceso público, podrá, con la aprobación del Delegado Técnico, utilizar un sistema sin papel en el que no se distribuyan listas de inicio impresas; y

c) **Sustituciones:** En circunstancias excepcionales, un deportista, solo en una prueba por equipos, podrá ser reemplazado por otro deportista ya inscrito no más tarde una (1) hora antes de la hora de inicio programada para dicha prueba. Esta regla también se aplica a las competiciones compuestas de varias partes o realizadas durante varios días.

6.6.6 Principios para la asignación de puestos de tiro en rifle y pistola:

a) La asignación de los deportistas a los puestos de tiro y las tandas en la clasificación debe hacerse de forma aleatoria bajo la supervisión del Delegado Técnico con un programa informático diseñado para tal fin.

b) La asignación de los deportistas a los puestos de tiro en la Final, también será aleatoria según la regla 6.17.1.2.

c) Siempre que se utilicen sorteos para determinar los puestos de tiro, el Delegado Técnico debe aprobar las limitaciones del campo de tiro que se deben tener en cuenta; el Delegado Técnico puede aprobar la formación de equipos de deportistas solo en MQS, RPO y OOC en secciones específicas de un campo.

d) Los deportistas individuales y los equipos (naciones) deben poder disparar en condiciones lo más equitativas posible;

e) A los deportistas de la misma nación no se les deben asignar posiciones de tiro adyacentes;

f) Los deportistas de la misma nación deben repartirse, lo más equitativamente posible, entre las tandas;

g) Si hay más deportistas que blancos disponibles en las pruebas de Rifle de aire o pistola de aire, los blancos deben distribuirse por sorteo en dos (2) o más tandas;

h) Si se usa más de una tanda en las competiciones por equipos, los miembros del equipo deben distribuirse equitativamente entre las tandas;

i) Si una competición de rifle dura más de un día, todos los deportistas deben efectuar el mismo número de disparos, en la misma posición o posiciones, cada día; y

j) Cuando una prueba de pistola se divide en dos (2) fases o días, todos los deportistas deben terminar la primera fase antes de que pueda comenzar la segunda fase o día. En una competición de dos días, todos los deportistas deben disparar un número igual de series cada día.

6.6.6.1 **Pruebas de eliminación para campos al aire libre de 50m y 300m**

Si el número de deportistas excede la capacidad utilizable del campo, se debe realizar una eliminación. El Delegado Técnico podrá eximir de este requisito cuando así lo exijan las limitaciones del programa.

a) Cualquier eliminación debe ser sobre la prueba de tiro completa; Las puntuaciones obtenidas en la eliminación se utilizarán para los resultados de las pruebas por equipos de cualquier deportista inscrito en esa prueba.

b) Todos los deportistas serán sorteados al azar.

c) Las tandas de eliminación deben programarse el día anterior al día de clasificación;

d) Los deportistas de la clasificación deben consistir en un número proporcional de deportistas, de mayor posición en el ranking, de cada tanda de eliminación, teniendo en cuenta el número de plazas en las listas de inicio. El número de deportistas que califican debe anunciarse en la Reunión Técnica;

e) Fórmula: el número utilizable de puestos de tiro, se divide por el número total de deportistas en las listas de inicio, multiplicado por el número de deportistas en la lista de inicio para cada tanda, para dar el número de deportistas que pasan de la eliminación a la calificación, por ejemplo: 60 puestos de tiro y 101 deportistas:

   1ª tanda: 54 deportistas = 32,08 ≈ 32 deportistas pasan; 2ª tanda: 47 deportistas = 27,92 ≈ 28 deportistas pasan;

f) Cuando se requieren eliminaciones los miembros del equipo/naciones deben dividirse equitativamente entre las tandas de eliminación. Las puntuaciones de los equipos se obtienen de estas tandas;

g) Si no hay suficientes blancos disponibles para asignar dos miembros de cada equipo a la primera tanda y el miembro restante de cada equipo a la segunda tanda, entonces será necesario hacer tres tandas con un miembro de cada equipo en cada tanda;

h) No se debe permitir que un deportista que no se clasifique participe más en la competición; y

i) Si hay puntuaciones empatadas para los últimos lugares en una eliminación, el orden de clasificación se determinará de acuerdo con las reglas de desempate.

j) Si no se programa una eliminación en la Copa del Mundo Junior y se programan varias tandas, se debe permitir a los jefes de equipo designar a los deportistas que formarán sus equipos, en la primera tanda y en las siguientes.

k) En la calificación de la prueba Rifle 50m 3 Posiciones, si solo hay una tanda, los 8 primeros pasarán a la Final.

6.6.6.2 **Horarios y tandas – Pistola Tiro Rápido 25m hombres**

a) La segunda fase de 30 disparos debe comenzar solo después de que todos los deportistas completen la primera fase de 30 disparos. Si hay menos deportistas de los necesarios para llenar completamente todas las tandas, la asignación a los puestos de tiro debe hacerse de manera que queden huecos en las últimas tandas de la primera y segunda fase.

b) Para la segunda fase, la asignación de los puestos de tiro se realizará por orden de clasificación según las puntuaciones obtenidas en la primera fase de 30 disparos, y

los deportistas con la puntuación más baja dispararán en la primera tanda. Si ambas fases se disparan el mismo día, la lista de inicio para la segunda fase será la misma que para la primera. Las posiciones de inicio en cada tanda se decidirán por sorteo.

6.6.6.3 **Horarios y tandas - Pistola de 25m mujeres**

La prueba puede programarse para uno o dos días. Si es posible, debe programarse para dos días y, la fase de tiro rápido y la Final en el segundo día. Si la prueba está programada para dos días, el PET antes del primer día debe ser para la fase de precisión. Debería haber un segundo PET en el primer día de competición, después de la fase de precisión, para la fase de tiro rápido.

6.6.6.4 **Escopeta:** las reglas de equipos y sorteo se encuentran en la regla 9.10.2.3.

6.6.6.5 **Blanco Móvil:** las reglas de equipos y sorteo se encuentran en la regla 10.7.3.1.

6.7 VESTIMENTA Y EQUIPO DE COMPETICIÓN

6.7.1 La ISSF establece reglas específicas para la ropa y el equipo de competición que los deportistas pueden usar en los Campeonatos de ISSF y para las pruebas de Control de Equipo para comprobar estas reglas con el fin de proteger los principios de competición igualitaria y ética donde ningún deportista pueda obtener una ventaja injusta sobre otros deportistas.

6.7.2 Los deportistas son responsables de garantizar que todos los elementos del equipo y la ropa utilizada en los Campeonatos de ISSF, cumplen con las reglas ISSF.

6.7.3 Todo el equipamiento de los deportistas está sujetos a controles por parte del jurado de Control de Equipo y de la Sección de Control de Equipo establecida por el comité organizador, así como por el respectivo Jurado de Competición.

6.7.4 **Reglas para la vestimenta y el equipo**

6.7.4.1 Las reglas que rigen el equipo específico utilizado por los deportistas en una disciplina en particular se encuentran en las reglas de esa disciplina.

6.7.4.2 Está prohibido el uso de dispositivos especiales, medios o vestimenta, incluyendo el uso de parches kinésicos, vendajes médicos o similares, que inmovilicen o reducen indebidamente el movimiento de las piernas, cuerpo o brazos de los deportistas de rifle, pistola y blanco móvil, para garantizar que las habilidades de rendimiento de los deportistas no se mejoran artificialmente.

6.7.4.3 Las radios, iPods, o cualquier tipo similar de producción de sonido o sistemas de comunicación, están prohibidos en el FOP, durante la competición y el entrenamiento, excepto cuando los utilicen los oficiales de competición.

6.7.4.4 No se permiten teléfonos móviles ni otros dispositivos de comunicación electrónica en el puesto de tiro.

6.7.4.5 En los eventos y campeonatos oficiales de la ISSF con transmisión televisiva, todos los finalistas de las pruebas de rifle y pistola de 10 y 50 metros deben tener dispositivos de puntería real instalados en sus armas de fuego. La instalación de estos dispositivos se realizará en la sala de llamadas de finales antes de cada final, con la asistencia y supervisión de RTS de ISSF y Presentación Deportiva de técnicos y oficiales. Se debe prever tiempo suficiente para la instalación y el apoyo personal a los deportistas y oficiales capacitados. Estos dispositivos son esenciales para la transmisión televisiva y la presentación gráfica del deporte y las habilidades de los deportistas; se deben ampliar todas las instalaciones para garantizar la implementación técnica de este servicio en las actividades de la ISSF.

6.7.5 **Código de vestimenta de la ISSF**

Es responsabilidad de los deportistas, entrenadores y oficiales, aparecer en los campos de tiro vestidos de manera apropiada para un acontecimiento público deportivo. La vestimenta usada por los deportistas y los oficiales debe cumplir con el código de vestimenta de la ISSF. Ver 6.20 para el código de vestimenta completo de la ISSF.

6.7.6. **Control de equipamiento**

6.7.6.1 El Comité Organizador debe establecer una Sección de Control de Equipo para realizar controles de equipo bajo la supervisión del Jurado de Control de Equipos. Un servicio de control de equipos debe estar disponible para todos los deportistas para que puedan revisar su equipo antes de las competiciones. Para garantizar el cumplimiento de las reglas de la ISSF, el Jurado de Control de Equipos y la Sección de Control de Equipos, deben realizar pruebas aleatorias posteriores a la competición (6.7.9).

6.7.6.2 **Procedimientos de control de equipos**

a) El Comité Organizador debe informar a los jefes del equipo y a los deportistas dónde y cuándo pueden inspeccionar su equipo antes o durante las competiciones;

b) La Sección de Control de Equipo debe estar abierta para ofrecer inspecciones voluntarias para el equipo de los deportistas, comenzando por el día Oficial de Entrenamiento y continuando hasta el último día de competición de rifle, pistola y blanco móvil;

c) El equipo test de calibración de la ISSF deben usarse para verificar los instrumentos de comprobación, antes de cada día de prueba y, cuando haya una descalificación durante las pruebas posteriores a la competición;

d) Se recomienda a los deportistas a traer cualquier elemento del equipo, a la sección de control de equipo, para comprobar si no están seguros de si pasarán un control posterior a la competición;

e) La Sección de Control de Equipamiento debe asegurarse de que todas las chaquetas, pantalones y calzado de tiro con rifle estén identificados con un precinto que contenga un número de serie único registrado a nombre del deportista. El precinto debe estar diseñado de forma que no pueda retirarse sin romperlo. Los precintos emitidos previamente para inspecciones de vestimenta puntuales cumplen este requisito. Las chaquetas, pantalones y calzado sin precinto deben revisarse para comprobar su conformidad con las Reglas de la ISSF y llevar precintos registrados a nombre del deportista. Los Jurados de Control de Equipo y Rifle utilizarán los precintos de las chaquetas, pantalones y calzado para realizar controles aleatorios de conformidad con la Regla 7.5.1.2.

f) La Sección de Control de Equipo debe llevar un registro de todos los artículos que revise, con el nombre del deportista, la marca (fabricante), número de serie y calibre de cada arma revisada en una tarjeta de control de equipo;

g) La Sección de Control de Equipo debe garantizar que todas las pistolas estén registradas en la base de datos de la ISSF y que se haya emitido una tarjeta al deportista. Las pistolas que aún no estén registradas o inscritas deben comprobarse para verificar su cumplimiento con las reglas de la ISSF y registrarse a nombre del deportista.

h) Es responsabilidad del deportista que cualquier cilindro de aire o CO2 esté dentro de la fecha de validez del fabricante (máximo de diez (10) años); esto puede ser comprobado por el Control de Equipo y se pueden dar recomendaciones de

asesoramiento;

i) Se entregará una copia de la tarjeta de Control de Equipo al deportista, que debe conservarla con su equipo en todo momento. Si un deportista pierde esta tarjeta, deberá abonar una tarifa de 10.00 euros para reemplazarla; y

j) Si una prenda de vestir de rifle vuelve a presentarse para una segunda o siguiente prueba, durante el mismo campeonato, se aplicará una tasa de reinspección de 20,00 Euros. Ninguna prenda de vestir puede ser enviada al control de equipos más de tres veces. Si un artículo no pasa en la tercera ocasión, no debe usarse en la competición y hacerlo producirá la descalificación.

k) Para los deportistas de skeet, se mantendrá un sello en la parte trasera de la cinta marcadora de skeet y un pequeño remache hueco en la parte delantera.

6.7.7. **Dorsales y artículos usados por los deportistas**

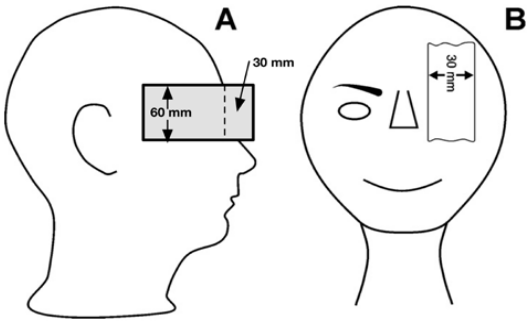
6.7.7.1 Todos los deportistas deben contar con un dorsal (número de inicio) para llevarlo en la espalda de la prenda exterior, por encima de la cintura, durante toda la competición. El dorsal debe mostrar el número asignado al deportista para el campeonato, su apellido, inicial y el país (solo la abreviatura del COI). Si se utiliza la bandera del país, esta debe colocarse a la izquierda de la abreviatura del COI. La altura de las letras de los nombres debe ser la mayor posible, pero ninguna letra ni número puede ser inferior a 20 mm (para escopeta, véanse los apartados 9.12.2 y 9.12.3).

6.7.7.2 **Dorsales y números de inicio para las finales.** Todos los deportistas deben llevarlos en la espalda y por encima de la cintura, en todo momento durante el entrenamiento previo a la competición (PET) y en todas las fases de la competición. Si el dorsal está disponible y no lo lleva puesto, el deportista no podrá competir. Se entregarán nuevos dorsales para las finales en el momento de Reporting Time de las finales de Escopeta y de las finales de Pistola Tiro Rápido 25m. No se usarán dorsales para las finales de rifle y pistola.

6.7.7.3 Todos los deportistas deben cumplir con la **habilitación, los derechos comerciales y las reglas de patrocinio/publicidad de la ISSF**. Estas reglas rigen asuntos tales como: emblemas, patrocinadores, publicidad y marcas comerciales en la vestimenta junto con controles y sanciones.

Tapaojos

6.7.8.1 **Los tapaojos laterales** (en uno o ambos lados) sujetos al sombrero, gorra, gafas de tiro o a una cinta para la cabeza, que no excedan los 60mm de alto, están permitidos solo para los deportistas de plato (regla 9.12.4) (A). El borde delantero del tapaojos lateral, visto desde un lado, no debe extenderse más de 30mm por adelante desde el punto central de la frente. Los tapaojos laterales deben estar hechos únicamente de material plástico.



6.7.8.2 Se permite para todos los deportistas (B) un tapaojos frontal, para cubrir el ojo que no apunta, que no tenga más de 30mm de ancho.

6.7.9 Comprobaciones posteriores a la competición

6.7.9.1 Los controles posteriores a la competición deben realizarse después de las tandas de Eliminación y Clasificación, de acuerdo con los procedimientos especificados en las **"Directrices de Control de Equipos de ISSF"**. El jurado de control de equipos es responsable de supervisar la realización de todos los controles posteriores a la competición. Debe haber Jueces del mismo género que los deportistas, disponibles para los controles de vestimenta y vendajes kinésicos. El incumplimiento de los siguientes controles específicos posteriores a la competición serán motivo de descalificación (DSQ):

a) **Rifle**: indumentaria de tiro, ropa interior, vendajes y especificaciones del arma (peso del gatillo cuando corresponda);

b) **Pistola:** zapatos, vendajes kinésicos, pesaje del gatillo, dimensiones y empuñaduras de la pistola (8.12), verificación de la velocidad de la munición y peso de los proyectiles, si procede;

c) **Escopeta**: ver reglas de plato; y

d) **Blanco Móvil:** peso de la Rifle, potencia del telescopio (10m), peso del gatillo (50m, 10.4.3.6 a) y cintas marcadoras.

e) **Todas las disciplinas:** no presentarse para un control posterior a la competición después de recibir un aviso por escrito para presentarse.

6.7.9.2 Si un deportista falla y no pasa un control posterior a la competición, el Jefe del Jurado de Control de Equipo u otro miembro del Jurado de Control de Equipo o Competición, debe confirmar que la comprobación se realizó correctamente y que el deportista está descalificado. El procedimiento de confirmación debe incluir el uso de equipos de prueba de calibración ISSF para confirmar que los instrumentos de prueba miden con precisión.

6.7.9.3 Las apelaciones, contra la descalificación de una prueba posterior a la competición, pueden presentarse al jurado de apelación. El jurado de apelación debe decidir si la prueba se realizó correctamente, pero no puede repetirla. El jurado de apelación puede revocar una descalificación por comprobación después de la competición, sólo si considera que la prueba se realizó incorrectamente.

6.7.9.4 Se podrán realizar pruebas específicas (selección de deportistas de forma no aleatoria) cuando un Jurado tiene evidencias creíbles de que un deportista ha alterado o intentado alterar su arma, su vestimenta o su equipo.

6.7.9.5 En todos los controles posteriores a la competición, tras la clasificación, todos los finalistas de las pruebas de rifle y pistola también deben someterse a ellas (los 10 mejores deportistas para tener en cuenta las descalificaciones). Esto se suma a cualquier prueba realizada en la zona de preparación para las finales.

6.8 DERECHOS Y FUNCIONES DEL JURADO DE COMPETICIÓN

Los Jurados son responsables de asesorar, asistir y supervisar a los oficiales de la competición, designados por el Comité Organizador.

a) Los Jurados de Competición (rifle, pistola, escopeta, blanco móvil y blanco esprint) supervisan la realización de pruebas en sus respectivas disciplinas.

b) Los Jurados RTS (Resultados, Tiempos y Puntuación) supervisan las operaciones de puntuación y resultados; y producen el libro de resultados de la competición en cooperación con el Oficial Proveedor de Resultados.

c) Los Jurados de Control de Equipo supervisan el test de la ropa y el equipamiento

de los deportistas.; y

d) Sistema VAR. El jurado (en caso de utilizar VAR) es responsable del funcionamiento y control del sistema VAR. Será designado para operar el monitor según sea necesario durante las finales. Supervisará el funcionamiento del sistema y garantizará su correcto uso de acuerdo con los protocolos establecidos.

6.8.1 Los Árbitros de campo, RTS y Árbitros de Plato designados por el Comité Organizador son responsables de la realización de las competiciones, mientras que los Jurados actúan en calidad de asesores y supervisores. Los Árbitros de campo y los Jurados son mutuamente responsables de realizar los entrenamientos y las competiciones de acuerdo con las reglas de la ISSF y deben garantizar que estas reglas se cumplan de manera justa y equitativa durante las competiciones.

6.8.2 Todos los miembros del jurado deben llevar el chaleco oficial aprobado por la ISSF durante su servicio. Los chalecos adquirirse a través de un proveedor autorizado por la ISSF. Se recomienda que todos los Árbitros de campo usen un chaleco distintivo u otros medios de identificación (preferiblemente de color verde) cuando estén de servicio. Se recomienda que todos los Oficiales de Blancos u otro personal que debe desplazarse de las líneas de tiro, para realizar sus funciones, lleven un chaleco de un color fluorescente o brazaletes de alta visibilidad.

6.8.3 Antes del comienzo de la competición, los Jurados de Competición deben examinar los campos de tiro y verificar la organización del personal operativo, etc., para asegurarse de que cumplen con las reglas de la ISSF. Las comprobaciones del Jurado deben realizarse en coordinación con cualquier control anterior realizado por el Delegado Técnico.

6.8.4 Los miembros del jurado deben observar continuamente los puestos de tiro y el equipo de los deportistas.

6.8.5 Los Miembros del Jurado tienen derecho a examinar las armas, el equipo, las posiciones, etc., de los deportistas en cualquier momento, durante el entrenamiento y las competiciones.

6.8.6 Durante el entrenamiento y las competiciones, los Miembros del Jurado son responsables de comprobar que la vestimenta y el equipo de los deportistas cumplan con las reglas de patrocinio / publicidad de la ISSF (4.4 - 4.7, 6.7.7.3);

6.8.7 Durante las competiciones, los Miembros del Jurado no deben acercarse a un deportista mientras esté realizando un disparo (o una serie de disparos en pruebas de tiro rápido) o en su puesto de tiro, a menos que un problema de seguridad requiera una acción inmediata.

6.8.8 Una mayoría del Jurado debe estar siempre presente en el campo de tiro durante las competiciones para que, cuando sea necesario, pueda reunirse y tomar decisiones inmediatamente.

6.8.9 Los Miembros del Jurado tienen derecho a tomar decisiones individuales durante las competiciones, pero deben consultar con otros Miembros del Jurado, Árbitros de campo o Árbitros de Escopeta, cuando exista alguna duda. Si un jefe de equipo o deportista no está de acuerdo con la decisión individual de un Miembro del Jurado, podrá solicitar una decisión de la mayoría del jurado mediante una protesta por escrito

6.8.10 Los Miembros del Jurado deben ser completamente imparciales en la toma de decisiones, independientemente de la nacionalidad, identidad racial, religiosa, étnica o cultural de cualquier deportista que participe.

6.8.11 Los Jurados deben ocuparse de cualquier protesta que se presente de acuerdo con las reglas de ISSF. Después de consultar con los Árbitros de campo, los Árbitros de escopeta y otros directamente interesados, el Jurado debe decidir sobre cualquier protesta.

6.8.12 Un Jurado debe retrasar el inicio de una final si una protesta involucra a deportistas que podrían, según la decisión de la protesta, podrían clasificarse para la final. El Jurado RTS puede publicar una lista de inicio final si una protesta no involucra a deportistas que podrían calificar para la Final. Los Resultados Finales Oficiales no pueden publicarse hasta que se decidan todas las protestas y apelaciones.

6.8.13 Un Jurado debe decidir todos los casos que no están previstos en las reglas de la ISSF. Dichas decisiones deben tomarse dentro del espíritu y la intención de las reglas ISSF. Cualquier decisión de este tipo debe incluirse en un informe del presidente del jurado que se presenta al Delegado Técnico después de cada campeonato.

6.8.14 Los deportistas y los jefes del equipo no deben ser Miembros de un Jurado. Los miembros del jurado no deben asesorar, entrenar o ayudar a los deportistas más allá del alcance de las reglas de la ISSF, en ningún momento durante la competición.

6.8.15 El Jefe del Jurado es responsable de dirigir los horarios y actividades del Jurado para garantizar la presencia de suficientes miembros en todo momento, incluido el Entrenamiento Oficial Previo.

6.8.16 El Jefe del Jurado debe preparar un informe sobre las decisiones y acciones del Jurado que se presentarán al secretario general de la ISSF a través del Delegado Técnico, lo antes posible, después del campeonato.

6.9 COMITÉ ORGANIZADOR OFICIAL DE LA COMPETICIÓN

6.9.1 Deberes y funciones del Jefe de Campo (CRO)

Se debe designar un jefe de campo (CRO) para cada campo (solo un CRO para todos los campos de escopeta). El CRO está a cargo de todos los Árbitros de campo (RO) y del personal de campo y es responsable del correcto desarrollo de la prueba de tiro. El CRO es responsable de dar todas las órdenes en el campo y de asegurar la cooperación del personal de campo con el jurado. El jefe de campo es responsable de la corrección rápida de cualquier fallo del equipo y de proporcionar los expertos y suministros necesarios para operar el campo. Se recomienda encarecidamente nombrar un CRO asistente que sirva como suplente del CRO, especialmente en el mantenimiento de la documentación y los informes de incidentes del campo (formulario IR) sobre sucesos e irregularidades que ocurran durante la competición.

6.9.2 Deberes y funciones del Árbitro de campo (RO) (no en Escopeta).

Se debe designar un Árbitro de campo (RO) para cada sección de campo o para cada diez (10) puestos de tiro. Los Árbitros de campo deben:

a) Ser responsables ante el CRO, del desarrollo de la competición en la sección de blancos que se les encomiende;

b) Comprobar los nombres y dorsales de los deportistas para asegurarse de que se corresponden con la lista de inicio;

c) Asegurarse de que las armas, el equipo y los accesorios de los deportistas han sido examinados y aprobados;

d) Comprobar los puestos de tiro y el equipo de los deportistas y avisar al Jurado de cualquier posible infracción;

e) Asegurarse de que se sigan las órdenes del CRO;

f) Tomar las medidas necesarias respecto a una interrupción, protesta, disturbio o cualquier otro asunto que surja durante la competición;

g) Recibir las protestas verbales y comunicarlas inmediatamente al miembro del Jurado;

h) Anotar todas las irregularidades, disturbios, sanciones, interrupciones, disparos cruzados, tiempo adicional concedido, disparos repetidos autorizados, etc. en los formularios de informe de incidentes (IR) del campo y en la tira de papel del blanco o de la impresora, según corresponda; y

i) Abstenerse de cualquier conversación con los deportistas o de hacer comentarios sobre las puntuaciones.

6.9.3 Deberes y funciones del Jefe de Oficina de Resultados, Tiempos y Puntuación. (CRTSO)

Un CRTSO debe ser designado para cada campeonato. Está a cargo de todo el personal de resultados, tiempos y puntuación y, de inscripción y resultados. El jefe de Árbitros es responsable de la correcta realización de todas las operaciones de puntuación y resultados en los campeonatos.

6.9.4 Deberes y funciones de los Árbitros de Resultados, Tiempos y Puntuación (RTSO) (no en escopeta)

Se designará un RTSO para cada campo que se utilice para competiciones de Clasificación. Los RTSO son responsables de trabajar con el Jurado de RTS el Jurado de Competición, los RO de campo y el Proveedor de los Resultados Oficiales, para facilitar la realización de operaciones de puntuación y resultados en sus campos.

6.10 OPERACIONES DE COMPETICIÓN - BLANCOS ELECTRÓNICOS (EST)

6.10.1 Oficiales técnicos de blancos EST

a) Los Oficiales técnicos de blancos electrónicos, son responsables de operar y mantener el equipo de puntuación de los blancos electrónicos;

b) Los Oficiales técnicos de blancos electrónicos pueden asesorar a los Árbitros de campo y a los Miembros del Jurado, pero no deben tomar ninguna decisión con respecto a la aplicación de las reglas de la ISSF; y

c) Los Oficiales técnicos de blancos electrónicos, están designados por el Proveedor de Resultados Oficiales o el Organizador y, deben ser personas con capacitación especial en operaciones de blancos electrónicos de puntuación y sistemas electrónicos de gestión de la competición (software informático).

6.10.2 Oficiales de blancos

a) Los Oficiales de blancos son designados por el Comité Organizador para ayudar en la operación y mantenimiento de los blancos electrónicos de puntuación

b) Antes de cada tanda de cada prueba, los Oficiales de blancos deben asegurarse de que no hay impactos de disparos en la superficie blanca del blanco y que todas las marcas de disparos en el marco están claramente señaladas;

c) Durante las competiciones, los Oficiales de blancos parchearán las cartulinas traseras, los blancos testigo y cambiarán las láminas de control; y

d) **Las cartulinas traseras, los blancos testigo y las láminas de control** no deben parchearse ni cambiarse hasta que se haya completado toda la puntuación.

6.10.3 **Deberes de los Miembros del Jurado. Blancos electrónicos.**

6.10.3.1 Los Miembros del Jurado de RTS deben estar presentes en los campos para supervisar las operaciones de puntuación y resultados, y asistir en la resolución de cualquier pregunta o protesta relacionada con la puntuación. Los Miembros del Jurado de Competición deben prestar ayuda en los casos en que sea necesario, tomar medidas o decisiones, cuando sólo haya dos o menos Miembros del Jurado de RTS disponibles.

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

a) No hay agujeros de disparo en la superficie blanca del blanco;

b) Las marcas de disparo en el marco están claramente señaladas;

c) Las hojas de control se renuevan; y

d) Los blancos testigo y las cartulinas traseras no tienen impactos fuera de la zona central cubierta por la lámina de control.

6.10.4 **Disparos sobre blancos electrónicos.**

a) Los deportistas durante el entrenamiento deben familiarizarse, con los botones que alteran la presentación del blanco en la pantalla del monitor (ZOOM) y como se cambia de un blanco de ensayo (SIGHTING) a un blanco de competición (MATCH);

b) En las pruebas de una sola posición de 10m, 25m y 50m, el cambio de ensayo a competición está bajo el control del personal de campo. Si algún deportista tiene dudas, debe pedir ayuda al Árbitro de campo;

c) En las pruebas de 3 posiciones, después de que los deportistas completen las posiciones de rodilla o tendido, cambien de competición a ensayo y volver otra vez a competición es responsabilidad del deportista. Los deportistas pueden realizar ilimitados disparos de ensayo antes de empezar los disparos de competición, en las posiciones tendido y de pie. No se permite tiempo adicional para los disparos de ensayo. Si un deportista, inadvertidamente, no cambia de blanco de competición, a blanco de ensayo, después de cambiar de posición, cualquier disparo registrado como disparo adicional en la posición anterior, deben anularse y el blanco debe restablecerse a blanco de ensayo.

d) No se permite **oscurecer la pantalla del monitor o cualquier parte de la pantalla**. Toda la pantalla debe ser visible para el Jurado y el personal de campo;

e) Los deportistas y los Árbitros de campo **no deben tocar los paneles de control de la impresora**, ni las tiras impresas, antes del final de la tanda o prueba, excepto cuando el Jurado lo autorice;

f) Los deportistas deben firmar la tira impresa, (al lado del total de la puntuación) antes de abandonar el campo, para identificar su puntuación.

g) Cuando un deportista no firme la tira impresa, un Miembro del Jurado o un Árbitro de campo deberán firmarla, para permitir que sea enviada a la oficina RTS.

6.10.5 **Protestas de puntuación durante los disparos de ensayo.**

Si un deportista protesta, durante los disparos de ensayo, sobre la correcta puntuación o evaluación de los disparos, el Jurado puede ofrecerle cambiar a otro puesto de tiro.

a) El deportista tendrá tiempo extra apropiado;

b) El Jurado examinará lo más pronto posible los disparos de ensayo en el puesto de tiro original aplicando el **"Procedimiento para el Examen de Blancos Electrónicos EST"**; y

c) Si un examen posterior confirma que el blanco en el puesto de tiro original proporcionó resultados correctos, el deportista será penalizado con la DEDUCCIÓN de dos (2) puntos del disparo de menor valor, de su primera serie de competición.

6.10.6 **Fallo de avance del papel o de la banda de goma.**

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

a) El deportista será cambiado a una posición de reserva;

b) Se le concederán disparos de ensayo ilimitados dentro del tiempo restante de la prueba, más cualquier tiempo adicional concedido;

c) Repetirá el número de disparos de competición determinados por el Jurado más el número de disparos necesarios para completar la prueba;

d) Después de la tanda, el Jurado de RTS decidirá qué disparos se contarán de cada blanco; y

e) Al deportista se le acreditarán las puntuaciones de todos los disparos que se mostraron correctamente en el monitor del primer blanco, más las puntuaciones de todos los disparos de competición disparados en el segundo blanco que fueron necesarios para completar la competición.

6.10.7 **Protesta sobre el valor de un disparo**

Si un disparo se registra y se muestra, pero el deportista protesta el valor indicado de acuerdo con la regla 6.16.5.2:

a) Después de la tanda, los resultados detallados de impresora (LOG-Print) deben extraerse por los Técnicos o los Árbitros de campo en todos los puestos de tiro en los que se han realizado protestas y, en los de los puestos adyacentes, antes de que los sistemas de blancos se reinicien para la siguiente tanda;

b) Después de completar la tanda, se aplicará el **procedimiento de examen de blancos electrónicos;**

c) Cualquier disparo no indicado o incorrectamente indicado debe ser marcado por el Jurado RTS ; y

d) Si el jurado RTS determina que un disparo protestado se anotó correctamente, se aplicará una penalización de dos (2) puntos (6.16.5.2.c).

6.10.8 **PROCEDIMIENTO PARA EXAMINAR LOS BLANCOS ELECTRÓNICOS DE PUNTUACIÓN DESPUÉS DE UNA PROTESTA DE PUNTUACIÓN.**

6.10.8.1 En caso protesta de puntuación, o falta de indicación de disparo, etc., un Miembro del Jurado debe recoger los siguientes datos (el número del puesto de tiro y la orientación de la tarjeta, lámina o blanco, la tanda, la serie y la hora de recogida, debe anotarse en cada uno):

a) La lámina de control (25m / 50m). Si la ubicación de cualquier impacto de disparo, está fuera del zona de la lámina de control, se debe marcar la relación geométrica entre los impactos de disparo en la lámina de control y la cartulina trasera antes de retirar la lámina de control;

b) La cartulina trasera (25m / 50m / 300m);

c) El blanco testigo (25m);

d) La tira de papel negra (10m);

e) La banda de goma negra (50m);

f) El informe de incidencias de campo;

g) La impresión del registro (LOG-PRINT); y

h) El registro de datos del ordenador de puntuación electrónica (si es necesario).

6.10.8.2 Un Miembro del Jurado debe examinar la carátula del blanco electrónico y el marco y registrar la localización de los disparos fuera de la zona negra de puntería.

6.10.8.3 No se debe borrar el registro antes de que el Jurado de RTS haya dado su permiso.

6.10.8.4 Se debe contar el número de agujeros de disparos y tener en cuenta su ubicación.

6.10.8.5 Los Miembros del Jurado deben examinar estos elementos y después realizar evaluaciones independientes, antes de tomar una decisión formal el Jurado.

6.10.8.6 Un Miembro del Jurado debe supervisar cualquier intervención manual de los resultados del ordenador (por ejemplo, el registro de sanciones, puntuaciones corregidas después de una interrupción, etc.).

6.10.9 FALLOS EN LOS BLANCOS ELECTRÓNICOS

Estas reglas se aplican a los blancos electrónicos de 10m, 50m y 300m. Para conocer los procedimientos relacionados con fallos de 25m, vea regla 8.10. Para conocer los procedimientos relacionados a los fallos de Blanco Móvil, vea la regla 10.11.

6.10.9.1 **Cuando fallan TODOS los blancos en un campo.**

a) La hora del fallo y el tiempo que se lleva de competición, deben ser anotados por el Jefe de Campo y el Jurado;

b) Todos los disparos de competición de cada deportista deben ser contados y registrados. En el caso de un fallo en el suministro de energía del campo habrá que esperar hasta que se restablezca el suministro de energía para permitir que se establezca el número de disparos registrados por el blanco, no necesariamente en el monitor del puesto de tiro; y

c) Después de reparado el fallo y todo el campo esté en funcionamiento, se agregarán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición. El tiempo para reanudar los disparos se anunciará por megafonía con al menos cinco (5) minutos de antelación. Los deportistas deben poder ocupar sus posiciones cinco (5) minutos antes de reanudar la competición. Deben permitirse disparos de ensayo ilimitados durante el tiempo restante de tiro, pero solo antes de que se reanuden los disparos de competición.

6.10.9.2 **Cuando falla un SOLO blanco.**

a) Si el blanco electrónico no puede ser reparado antes de cinco (5) minutos, el deportista será trasladado a un puesto de reserva;

b) Cuando esté preparado para continuar, se agregarán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición; y

c) Se le permitirán disparos de ensayo ilimitados antes de comenzar los restantes disparos de competición.

6.10.9.3 **Cuando un disparo no se registra o no se muestra en el monitor**

El deportista debe informar inmediatamente el fallo al Árbitro de campo más cercano. El Árbitro de campo hará una nota escrita de la hora de la queja. Uno o más Miembros del Jurado deben desplazarse al puesto de tiro. Se le indicará al deportista que efectúe un disparo más de competición a su blanco.

Si el valor y la ubicación de este disparo se registran y se muestran en el monitor:

a) Se indicará al deportista que continúe la competición;

b) Se debe registrar el valor, la ubicación y el tiempo del disparo adicional, su número de disparo (después de incluir el disparo faltante) su valor y su ubicación y el número del puesto de tiro, se deben dar al Jurado por escrito y anotarse en el registro de campo y en un informe de incidencias del campo.

c) Después de que finalice la tanda, se aplicará el "**Procedimiento para el examen de blancos electrónicos"**. Usando esta información y el tiempo de este disparo adicional y su ubicación, el Jurado RTS, determinará si todos los disparos, incluido el disparo adicional, se registran en el registro del ordenador;

d) Si todos los disparos se registran correctamente, el disparo reclamado (disparo que no se registró o no se mostró) se contará en la puntuación del deportista, así como el disparo realizado inmediatamente después (como disparo "extra"), Pero el último disparo efectuado (adicional a la competición) será anulado;

e) Si el disparo cuestionado no se localizó aplicando el "**Procedimiento para el Examen de EST"** o se confirmó como un disparo fuera del blanco (Nota: esto significa que no se pudo encontrar el disparo cuestionado a 10m en la tira del testigo o en la cara del blanco; un disparo cuestionado a 25m no se pudo encontrar en el blanco testigo, o en la lámina de control; o hubo evidencia de que un disparo cuestionado a 50m o 300m fue un disparo fuera del blanco), entonces el disparo cuestionado debe calificarse como fallo y el último disparo efectuado (extra a la competición) debe ser anulado; o

f) Si el disparo cuestionado fue encontrado o fue localizado en la memoria del ordenador, el Jurado de RTS debe determinar y contar la puntuación del disparo cuestionado; o

g) Si no se encuentra el disparo cuestionado de 50m o 300m, el jurado debe decidir si califica el disparo perdido como un fallo y anula el último disparo o, si no hay evidencia creíble de que el disparo cuestionado fue un disparo fuera del blanco, el Jurado puede concluir que se produjo una anomalía en el sistema y contar el disparo adicional en lugar del disparo faltante y el último disparo realizado;

6.10.9.4 O; Si el disparo adicional realizado según las instrucciones no se registra ni se muestra y el blanco electrónico no se puede reparar antes de cinco (5) minutos:

a) El deportista debe ser trasladado a un puesto de reserva;

b) Cuando esté listo para disparar, se añadirán **cinco (5) minutos adicionales** al tiempo restante de competición y se le permitirán disparos ilimitados de ensayo;

c) **En las pruebas de Rifle y Pistola de 10m y 50m**, el deportista repetirá los dos (2) disparos de competición que no se registraron ni se mostraron en el blanco anterior utilizado.

6.10.9.5 O; **En las pruebas de Blanco Móvil 10m**, se permitirá al deportista dos (2) minutos para volver a su posición y después se le permitirán dos (2) disparos de ensayo adicionales (regla 10.7.4.2). A continuación, repetirá los dos (2) disparos de competición que no se registraron ni se mostraron en el blanco anterior utilizado y continuará con los disparos restantes de la serie. Al deportista se le acreditará la puntuación de todos los disparos que se mostraron en el monitor del primer blanco más la puntuación de todos los disparos de competición disparados correctamente que se mostraron en el segundo blanco utilizado. Si después se encuentran los dos (2) disparos adicionales en el registro del ordenador del blanco anterior, serán anulados.

6.11 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN

(VEASE 6.17, PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN EN LAS FINALES)

6.11.1 **Reglas para las pruebas de Rifle y Pistola 10m y 50m.**

6.11.1.1 **Tiempo de preparación y ensayo.**

Los deportistas deben ser llamados a la línea, al menos 25 minutos antes de la hora de inicio publicada de la prueba, se les debe permitir 10 minutos para configurar su equipo y luego se les debe permitir 15 minutos de Tiempo de Preparación y Ensayo, antes de comenzar la competición, para hacer su preparación final y efectuar **ilimitados disparos de ensayo**.

a) El Tiempo de Preparación y Ensayo debe programarse para finalizar, aproximadamente 30 segundos ates de la hora oficial de inicio para los disparos de competición.

b) Los blancos de ensayo deben estar visibles, al menos 10 minutos, antes del comienzo del tiempo de preparación y ensayo;

c) Los deportistas no pueden colocar sus armas y equipos en sus puestos de tiro hasta que el Jefe de Campo (CRO) los haya llamado a la línea;

d) Si hay más de una tanda, a cada una se le debe permitir la misma cantidad de tiempo para llevar su equipo a la línea de tiro.

e) Después de que el jefe de campo llame a los deportistas a la línea, se les permite manejar sus armas, disparar en seco (se pueden quitar las banderas de seguridad para disparar en seco) o realizar ejercicios de puntería en los puestos de tiro antes de empezar el Tiempo de Preparación y Ensayo. En las Finales los deportistas no pueden quitar las banderas de seguridad ni disparar en seco, hasta que comience el Tiempo de Preparación y Ensayo;

f) Los controles previos a la competición, por parte del Jurado y los Árbitros de campo, deben completarse durante los 10 minutos antes de que comience el Tiempo de Preparación y Ensayo;

g) El Tiempo de Preparación y Ensayo comienza con la orden**; "PREPARATION AND SIGHTIN TIME…START"** No se puede disparar antes de la orden "**START".**

h) Un deportista que efectúe un disparo o disparos antes de la orden **"PREPARATION AND SIGHTIN TIME…START"** puede ser descalificado, si la seguridad se ve involucrada. Si la seguridad no está involucrada (6.2.3.5), el primer disparo de competición debe ser contabilizado como un cero (0);

i) Después de 14 minutos, y 30 segundos del Tiempo de Preparación y Ensayo, el Árbitro de campo debe anuncia**r "30 SECONDS"**.

j) Al final del Tiempo de Preparación y Ensayo, el Jefe de Campo debe dar la orden, **"END OF PREPARATION AN SIGHTING... STOP"**. Debe haber una breve pausa de aproximadamente 30 segundos para que el Oficial de Blancos restablezca los blancos, para los disparos de competición; y

k) Si un deportista efectúa un disparo después de la orden **"END OF PREPARATION AN SIGHTING... STOP"** y antes de la orden **"MATCH FIRING…START"**, el disparo no debe considerarse de competición y se le aplicará una penalización de dos (2) puntos al primer disparo de competición.

l) Los fallos se regirán de acuerdo con la regla 6.13 ISSF. No se otorgará tiempo adicional por un mal funcionamiento del equipo, pero el jurado puede permitir disparos de ensayo adicionales al regresar a la línea de tiro si se repara el mal funcionamiento, pero todos los disparos deben realizarse dentro del tiempo original permitido.

6.11.1.2 **Inicio de la competición**

a) Cuando todos los blancos se reinician para los disparos de competición, el Jefe de Campo ordenará **"MATCH FIRING…START".** Se considera que la competición ha comenzado después que el CRO haya ordenado **"START"**;

b) Todos los disparos efectuados después del inicio de la competición deben ser registrados como disparos de competición, sin embargo, se permiten los disparos en seco;

c) Después del inicio de los disparos de competición, no se permiten más disparos de ensayo, excepto para los cambios de posición en las pruebas de Rifle 3 Posiciones 50m y Rifle 300m (ver regla 7.7.3) o cuando el Jurado lo permita de acuerdo con estas reglas;

d) Cualquier disparo(s) de ensayo realizado contraviniendo esta regla, debe ser puntuado como un cero(s) en la competición;

e) El CRO debe informar a los deportistas, mediante megafonía, del tiempo restante cuando falten diez (10) minutos y cinco (5) minutos para el final de la competición;

f) El disparo o los disparos que no se efectúen durante el tiempo de competición, deben ser contabilizados como cero(s) en el(los) último(s) blanco(s) de competición, a menos que el CRO o un Miembro del Jurado haya autorizado tiempo extra; y

g) Si durante los disparos de competición en 10m EST, el Jurado ordena a un deportista que mueva su posición lateralmente (hacia los lados) dentro de su puesto de tiro, 30 cm o más, se le debe ofrecer disparos de ensayo adicionales y 2 minutos de tiempo adicional antes de reanudar los disparos de competición.

6.11.1.3 **Orden de "STOP"**

La competición debe detenerse a la orden de **"STOP"**:

a) Si se efectúa(n) un disparo(s) después de la orden **"STOP"**, los impactos deben anotarse como ceros; y

b) Si el(los) disparos(s) no puede(n) ser identificado(s), los impactos de mayor valor deben ser deducidos de la puntuación de ese blanco y contabilizados como cero(s).

6.11.2 **Reglas específicas para pruebas de Rifle o Pistola Aire 10m**

6.11.2.1 Si un deportista libera la carga de propulsión, antes del Tiempo de Preparación y Ensayo, se le debe dar una **ADVERTENCIA** (tarjeta amarilla) por la primera infracción y para la segunda y posteriores infracciones una **DEDUCCIÓN** (tarjeta verde) de dos (2) puntos,

del disparo de menor valor de la primera serie de competición.

6.11.2.2 Después del inicio de la competición, cualquier liberación de la carga de propulsión, sin que el balín impacte en el blanco, será anotado como cero. Se permite disparar en seco, sin liberar la carga propulsora, excepto durante las finales.

6.11.2.3 Si un deportista desea cambiar o llenar un cilindro de gas o de aire, debe abandonar el puesto de tiro para hacerlo, después de obtener el permiso del Árbitro de campo. No se concederá tiempo extra para llenar o cambiar el cilindro, de gas o aire, durante la competición.

6.11.2.4 El arma sólo puede cargarse con un (1) balín. Cuando el arma se carga accidentalmente con más de un (1) balín:

a) Si el deportista es consciente de la situación, debe levantar la mano que no dispara para indicar a un Árbitro de campo, que tiene un problema. El Árbitro de campo debe supervisar la descarga del arma y no se incurrirá en penalización. No se permitirá tiempo extra; o.

b) Si el deportista no es consciente de la situación y dispara dos balines al mismo tiempo, debe informar al Árbitro de campo. Si hay dos (2) impactos en el blanco, se contabilizará el de mayor valor y se anulará el otro disparo. Si sólo hay un (1) impacto en el blanco, será contabilizado.

6.11.3. **Interrupciones, pruebas de Rifle y Pistola 10m y 50m y Rifle a 300m**

6.11.3.1 Si un deportista debe dejar de disparar **durante más de tres (3) minuto**s, por causas ajenas a su voluntad y esta interrupción no fue causada por un mal funcionamiento de su arma o munición, puede exigir un tiempo extra igual al tiempo perdido o sumar un (1) minuto al tiempo que restaba, si cuando ocurrió la interrupción fue en los últimos cinco (5) minutos de competición.

6.11.3.2 Si un deportista es interrumpido **por más de cinco (5) minutos** sin culpa propia y esta interrupción no fue causada por un mal funcionamiento de su arma o munición, o **si el deportista es cambiado a otro puesto de tiro**, puede efectuar disparos de ensayo ilimitados adicionales al comienzo de su tiempo restante junto con cualquier extensión de tiempo concedida, más cinco (5) minutos adicionales.

a) Los Árbitros de campo o los Miembros del Jurado deben asegurarse de que se registre una información completa en un informe de incidentes de campo; y

b) Cualquier **extensión de tiempo** concedida por el Jurado o los Árbitros de campo debe registrarse, indicando el motivo en el informe de incidencias de campo.

6.11.4 **Llegada tardía del deportista.**

Si un deportista llega tarde a una competición, puede participar, pero no se le concederá tiempo extra. Si un deportista llega después del Tiempo de Preparación y Ensayo, no tendrá tiempo de ensayo adicional, pero se permitirán disparos de ensayo.
Cuando se pueda demostrar que el retraso se debió a circunstancias fuera de su control, el Jurado debe conceder tiempo adicional, incluido el Tiempo de Preparación y Ensayo, si éste no retrasa el inicio de la Final o interrumpe el programa general de tiro. En este caso, el Jurado determinará cuándo y en qué puesto de tiro puede comenzar el deportista retrasado.

6.11.5 **Disparos irregulares - Demasiados disparos en una prueba o posición**

Si un deportista en una prueba de 10m, 50m o 300m realiza más disparos en una prueba o posición de los previstos en el programa, los disparos adicionales deben anularse en el último blanco de la competición. Si los disparos no se pueden identificar, los disparos de

mayor valor deben anularse en el último blanco de la competición. El deportista también debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos por cada disparo efectuado de más, deducidos de los disparos de menor valor en la primera serie.

6.11.6 **Disparos cruzados**

6.11.6.1 Los disparos cruzados de competición deben puntuarse como ceros.

6.11.6.2 Si un deportista efectúa un disparo de ensayo cruzado en el blanco de ensayo de otro deportista, no incurrirá en penalización

6.11.6.3 Si un deportista efectúa un disparo cruzado de ensayo en el blanco de competición de otro deportista, debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos de su propia puntuación deducida de la primera serie.

6.11.6.4 Si un deportista recibe, en su blanco, un disparo cruzado confirmado y es imposible determinar cuál es, se le debe acreditar el valor más alto de los disparos indeterminados.

6.11.6.5 Si hay más impactos en el blanco de competición de un deportista que los previstos en el programa y es imposible confirmar que otro(s) deportista(s) haya efectuado dicho disparo(s), se deben anular el(los) impacto de mayor valor. Aplicar la regla 6.11.5

6.11.6.6 Si un deportista **desea rechazar** un impacto de su blanco, debe informar inmediatamente al Árbitro de campo.

6.11.6.7 Si el Árbitro de campo confirma que el deportista no efectuó el disparo cuestionado, debe anotarlo debidamente en el informe de incidentes de campo y en el registro del campo, el disparo debe ser anulado.

6.11.6.8 Si el Árbitro de campo no puede confirmar, más allá de toda duda razonable, que el deportista no efectuó el/los disparos en disputa, se le deben acreditar al deportista y deben registrarse así.

6.11.6.9 Las siguientes razones pueden justificar la anulación de un disparo:

a) Si un Árbitro de campo confirma que, mediante la observación del deportista y del blanco, éste no efectuó el disparo.

b) Si otro deportista o un Árbitro de campo informa que falta un disparo aproximadamente al mismo tiempo y dentro de los dos o tres puestos de tiro vecinos; y

c) Cuando se usan blancos electrónicos a 300m, con sensores de disparo, los disparos cruzados no deben registrarse en el blanco del que recibe el impacto, pero se recibirá una indicación en el centro de control.
El deportista, cuyo blanco no recibe el disparo esperado, se le apuntará un cero y una indicación de que ha cruzado un disparo.

6.11.7 **Molestias**

Si un deportista afirma que fue molestado mientras disparaba, debe mantener su arma apuntando hacia abajo e informar inmediatamente al Árbitro de campo o al Miembro del Jurado. No debe molestar a otros deportistas. Si la protesta se considera justificada, el (los) disparo(s) deben ser anulado(s) y puede repetir el (los) disparo(s) o la serie. Si la protesta no se considera justificada, el (los) disparo(s) deben ser acreditado(s) al deportista y puede continuar disparando; no se aplicará ninguna penalización.

6.11.8 **Reglas especiales de competición**

a) Para todas las competiciones durante el Tiempo de Preparación y Ensayo, se pueden utilizar anuncios y/o presentaciones visuales para informar a los espectadores sobre la prueba. Durante el Tiempo de Preparación y Ensayo y la Competición para la Eliminación y Clasificación, se deberá reproducir música. En las Finales también se deberá reproducir música (6.17.1.11)

b) No está permitido poner ninguna sustancia en el suelo del puesto de tiro para obtener una ventaja injusta o limpiar el puesto de tiro, sin permiso;

c) No está permitido colocar cinta adhesiva inamovible o trazar líneas con un marcador permanente, en el suelo;

d) Nadie puede cambiar o modificar ninguna estructura o equipo del campo;

e) En los campos de tiro, está prohibido fumar en todas las zonas utilizadas por los deportistas y por los oficiales, así como en las zonas de los espectadores.;

f) No se permiten teléfonos móviles ni otros dispositivos de comunicación electrónica en la zona de competición. Véase la Regla 6.7.4.4.

g) Las fotografías con flash están prohibidas hasta que finalicen las competiciones y;

h) Se deben mostrar avisos para informar a los espectadores de que los teléfonos móviles deben estar en modo silencioso, que no se permite fumar y que la fotografía con flash está prohibida hasta que finalicen las competiciones.

6.11.9 PROCEDIMIENTOS DE COMPETICIÓN - FASES DE CLASIFICACIÓN Y ELIMINACIÓN PARA EVENTOS INDIVIDUALES.

6.11.9.1 RIFLE AIRE 10m Y PISTOLA AIRE 10m. HOMBRES Y MUJERES

Tipo de prueba	Individual
Nombre de la prueba	Rifle Aire 10m hombres Rifle Aire 10m júnior masculinos Rifle Aire 10m mujeres Rifle Aire 10m júnior femeninos Pistola Aire 10m hombres Pistola Aire 10m júnior masculinos Pistola Aire 10m mujeres Pistola Aire 10m júnior femeninos
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe utilizar un campo cerrado de 10 m para todas las tandas.
Blancos	Blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Rifle aire: puntuación decimal Pistola aire: puntuación de anillo completo (entero) Las puntuaciones de clasificación no se trasladan a la fase final
Procedimiento de clasificación	Los deportistas serán llamados a la línea veinticinco (25) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los RO deben completarse antes del inicio del tiempo de preparación y ensayo
Tiempo de preparación y ensayo	Quince (15) minutos para realizar un número ilimitado de disparos de ensayo.
Desarrollo de la competición	Sesenta (60) disparos de competición en 1 hora y 15 min. (75 min.)
Número de tandas	Idealmente, todas las entradas deben acomodarse en una tanda. Sin embargo, si el número de inscripciones excede el número de puestos disponibles en el campo, los deportistas deben distribuirse por sorteo para dos o más tandas (ver 6.6.6.h)
Tandas posteriores	Si hay más de una tanda de calificación, debe haber un descanso de quince (15) minutos entre las tandas antes de que los deportistas de las tandas siguientes sean llamados a la línea, para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS verifique los blancos y los vuelva a revisar si es necesario.
Número de deportistas a calificar	Los ocho (8) mejores deportistas de todas las tandas pasarán a la final. Las puntuaciones empatadas se decidirán por la regla 6.15 de desempate de la ISSF

6.11.9.2 **RIFLE 50m 3 POSICIONES HOMBRES Y MUJERES**

Tipo de prueba	Individual
Nombre de la prueba	Rifle 50m 3 posiciones hombres Rifle 50m 3 posiciones júnior masculinos Rifle 50m 3 posiciones mujeres Rifle 50m 3 posiciones júnior femeninos
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 50m para todas las tandas.
Blancos	Blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Puntuación de anillo completo (entero)
Procedimiento de Clasificación	Los deportistas serán llamados a la línea veinticinco (25) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los RO deben completarse antes del inicio del tiempo de preparación y ensayo
Tiempo de Preparación y Ensayo	Quince (15) minutos para realizar un número ilimitado de disparos de ensayo
Desarrollo de la competición	Veinte (20) disparos en cada posición, en la secuencia: Rodilla, Tendido y Pie, en un tiempo límite total de 1hora 45 minutos (105 minutos) si se utiliza un campo de tiro al aire libre.
Número de tandas	1 hora 30 minutos (90minutos) si se utiliza un campo de tiro interior. Si el número de deportistas excede la capacidad utilizable del campo, se deben realizar tandas de Eliminación.
Procedimientos de eliminación	Si hay suficientes puestos de tiro en el campo de tiro de 50 m para acomodar el número total de inscripciones, las tandas de eliminación son innecesarias.
Listas de inicio	Las tandas de eliminación deben programarse el día anterior a la fase de calificación. La asignación de los deportistas a los blancos se hará de acuerdo con las listas de inicio publicadas para cada tanda
Listas de Inicio posteriores	Las listas de inicio para las tandas de eliminación se producirán de forma aleatoria para todas las tandas. Si hay más de un tanda de clasificación, debe haber un descanso de treinta (30) minutos antes de que los deportistas de las tandas siguientes sean llamados a la línea para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS realice el servicio de los blancos. Los deportistas serán llamados a la línea como para la tanda 1.

Número de deportistas a clasificar	La calificación debe consistir en un número proporcional de los deportistas de mayor clasificación de cada una de las tandas de eliminación, teniendo en cuenta el número total de inscripciones. El número de deportistas de cada tanda tanda debe anunciarse lo antes posible. El número máximo de deportistas que pasan de la Eliminatoria a la Clasificación depende del número de puestos de tiro disponibles en el campo de tiro. El número mínimo es doce (12). Los números se calcularán utilizando la siguiente fórmula:
Formula	El número utilizable de puestos de tiro se divide por el número total de deportistas en las listas de inicio, multiplicado por el número de deportistas en la lista de inicio, para cada tanda. Por ejemplo: 60 puestos de tiro y 101 deportistas: 1ª tanda: 54 deportistas 60÷101x54 = 32,08 (32) deportistas 2ª tanda: 47 deportistas 60÷101x47 = 27,92 (28) deportistas Se utilizará la misma fórmula si hay 2 o 3 tandas.

6.11.9.3 **RIFLE 50 m TENDIDO HOMBRES Y MUJERES**

Tipo de prueba	Individual
Formato de la prueba Clasificación	Las pruebas constan de una tanda excepto cuando la capacidad del campo es insuficiente para el número de inscripciones. No habrá final. Las medallas se decidirán de acuerdo con el ranking después de la fase de clasificación.
Nombre de la prueba	Rifle 50m Tendido hombres Rifle 50m Tendido júnior masculinos Rifle 50m Tendido mujeres Rifle 50m Tendido júnior femeninos
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 50m para todas las tandas.
Blancos	Blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Puntuación decimal para todas las tandas.
Tiempo de preparación y ensayo	Los deportistas serán llamados a la línea veinticinco (25) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los Árbitros de campo deben completarse antes del inicio del Tiempo de Preparación y Ensayo

Desarrollo de la competición	Quince (15) minutos para realizar un número ilimitado de disparos de ensayo. Sesenta (60) disparos de competición en 50 minutos.
Número de tandas	Si el número de inscripciones excede el número de blancos disponibles en el campo, serán necesarios dos o más tandas de Eliminación.
Procedimiento de Eliminación	La asignación de los deportistas a los blancos se hará de acuerdo con las listas de inicio publicadas para cada tanda.
Listas de inicio	Las listas de inicio para las tandas de eliminación se producirán de la siguiente manera: Tanda 1: al azar hasta el máximo de puestos de tiro disponibles Tanda 2: al azar hasta el máximo de puestos de tiro disponibles Tanda 3: al azar hasta el máximo de puestos de tiro disponibles
Siguientes tandas	Si hay dos o más tandas de Eliminación, debe haber un descanso de treinta (30) minutos antes de que los deportistas de las tandas siguientes sean llamados a la línea, para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS, revise los blancos. Los deportistas serán llamados a la línea como para la tanda 1.
Número de deportistas a clasificar	La clasificación debe consistir en un número proporcional de los deportistas de más alto ranking de cada una de las tandas de Eliminación, teniendo en cuenta el número total de inscripciones. El número de deportistas de cada tanda clasificados debe anunciarse lo antes posible. El número máximo de deportistas que pasan de la eliminación a la calificación depende del número de puestos de tiro disponibles en el campo de tiro. El número mínimo es doce (12). Los números se calcularán utilizando la misma fórmula que para la prueba de Rifle 50m 3 Posiciones.

6.11.9.4 **RIFLE 300m HOMBRES Y MUJERES**

La prueba se realizará de la misma manera que para el Rifle 50m Tendido con las siguientes diferencias:

Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 300m para todas las tandas.
Puntuación	Puntuación de anillo completo (entero)
Blancos electrónicos	Sesenta (60) disparos de competición en 1 hora (un total de 60 minutos)
Porta blancos operados en foso (blancos de papel)	Sesenta (60) disparos de competición en 1 hora y 15 min. (75 min.)

6.11.9.5 RIFLE 300m ESTÁNDAR HOMBRES Y MUJERES

La prueba se realizará de la misma manera que Rifle 50m 3 posiciones pero con las siguientes diferencias:

Blancos electrónicos	Veinte (20) disparos de competición en cada posición en un tiempo límite total de 1 hora 45 minutos.
Porta blancos operados en foso (blancos de papel)	Veinte (20) disparos de competición en 2 horas y 15 min.

6.11.9.6 PISTOLA 25m TIRO RÁPIDO HOMBRES

Tipo de prueba	Individual
Nombre de la prueba	Pistola 25m tiro rápido hombres Pistola 25m tiro rápido júnior masculino
Número de fases	Dos fases
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 25m para todas las tandas.
Blancos	Blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Puntuación de anillo completo (entero)
Procedimiento de clasificación	Los deportistas serán llamados a la línea trece (10) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los Árbitros deben completarse antes del inicio del tiempo de Preparación.
Tiempo de preparación y ensayo	Tres (3) minutos de tiempo de Preparación en ambas fases, seguido de una (1) serie de ensayo de 8 segundos en cada fase.
Desarrollo de la competición	Treinta (30) disparos en cada fase. Cada fase consta de 2 series de cinco disparos en 8s, 2 series de cinco disparos en 6s y 2 series de cinco disparos en 4s. (Solo se efectúa un disparo a cada blanco en cada serie) Para cada fase, todos los deportistas deben completar la primera fase antes de que pueda comenzar la segunda fase.
Siguientes tandas	Si hay más de una tanda de clasificación, debe haber un descanso de quince (15) minutos antes de que los deportistas de las tandas siguientes sean llamados a la línea para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS verifique los blancos y vuelva a mirar si es necesario.
Número de deportistas a clasificar.	Los ocho (8) mejores deportistas en la fase de clasificación pasarán a la Final.
Puntuaciones empatadas	Las puntuaciones empatadas entre cualquier deportista se decidirán por la regla de desempate 6.15.1 de la ISSF

6.11.9.7 PISTOLA 25m MUJERES / PISTOLA 25M FUEGO CENTRAL

Tipo de prueba	Individual
Nombre de la prueba	Pistola 25m mujeres Pistola 25m júnior femeninos Pistola 25m fuego central mujeres Pistola 25m júnior masculinos Pistola 25m fuego central hombres
Número de fases	Dos fases (fase de precisión y fase de tiro rápido)
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 25m para todas las tandas.
Blancos	Blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Puntuación de anillo completo (entero)
Procedimiento de clasificación	Los deportistas serán llamados a la línea diez (10) minutos antes de la hora programada para el inicio de la preparación de cada tanda. Todos los controles de los deportistas por parte de los oficiales de campo deben completarse antes del inicio del tiempo de preparación.
Tiempo de Preparación y Ensayo	Tres (3) minutos de tiempo de preparación en las fases de precisión y tiro rápido. Una (1) serie de ensayo de cinco (5) disparos en cada fase.
Desarrollo de la competición	Fase de precisión de treinta (30) disparos y fase de tiro rápido de treinta (30) disparos. Para cada fase, todos los deportistas deben completar la primera fase antes de que pueda comenzar la segunda fase.
Siguientes tandas	Si hay más de una tanda de clasificación, debe haber un descanso de quince (15) minutos antes de que los deportistas de las tandas siguientes sean llamados a la línea para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS verifique los blancos y vuelva a mirar si es necesario.
Número de deportistas a clasificar.	Las ocho (8) mejores deportistas en la fase de calificación pasarán a la final. (Pistola 25m mujeres, Pistola 25m júnior femeninos)
Puntuaciones empatadas	Las puntuaciones empatadas entre cualquier deportista se decidirán por la regla de desempate 6.15.1 de la ISSF

6.11.9.8 PISTOLA 50m

Tipo de prueba	Individual
Formato de la prueba Clasificación	Las pruebas constan de una tanda excepto cuando la capacidad del campo es insuficiente para el número de inscripciones. No habrá Final. Las medallas se decidirán de acuerdo con la clasificación después de la fase de clasificación.
Nombre de la prueba	Pistola 50m hombres Pistola 50m júnior masculinos Pistola 50m mujeres Pistola 50m júnior femeninos
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 50m para todas las tandas.
Blancos	Blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Puntuación de anillo completo (entero) con (10) dieces interiores
Procedimiento de Clasificación/Eliminación	Los deportistas serán llamados a la línea veinticinco (25) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los Árbitros deben completarse antes del inicio del Tiempo de Preparación y Ensayo.
Tiempo de Preparación y Ensayo	Quince (15) minutos para realizar un número ilimitado de disparos de ensayo.
Desarrollo de la competición	Sesenta (60) disparos de competición a realizar en una (1) hora treinta (30) minutos.
Número de tandas	Si el número de inscripciones excede el número de blancos disponibles en el campo, serán necesarios dos o más tandas de Eliminación.
Procedimiento de Eliminación	La asignación de los deportistas a los blancos se hará de acuerdo con las listas de inicio publicadas para cada tanda.
Listas de inicio	Las listas de inicio para las tandas de eliminación se producirán de acuerdo con la regla 6.6.6.1 de la ISSF.
Tandas siguientes	Cuando hay más de una tanda de eliminación, debe haber un descanso de treinta (30) minutos antes de que los deportistas en las tandas siguientes sean llamados a la línea para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS realice el servicio de los blancos.
Número de deportistas a clasificar.	La clasificación debe consistir en un número proporcional de los deportistas de más alto ranking de cada una de las tandas de Eliminación, teniendo en cuenta el número total de inscripciones. El número de deportistas de cada tanda clasificados debe anunciarse lo antes posible. El número máximo de deportistas que pasan de la Eliminación a la calificación depende del número de puestos de tiro disponibles en el campo de tiro.
Puntuaciones empatadas	Las puntuaciones empatadas entre cualquier deportista se decidirán por la regla de desempate 6.15.1 de la ISSF.

6.11.9.9 **PISTOLA 25m ESTÁNDAR**

Tipo de prueba	Individual
Nombre de la prueba	Pistola 25m Estándar hombres Pistola 25m Estándar júnior masculinos
Número de fases	Tres fases
Número de tandas	Una o más dependiendo del número de inscripciones.
Campos	Se debe usar un campo al aire libre de 25m para todas las tandas.
Blancos	Blancos electrónicos para todas las tandas
Puntuación	Puntuación de anillo completo (entero)
Procedimiento de clasificación	Los deportistas serán llamados a la línea diez (10) minutos antes de la hora de inicio programada para cada tanda. Todas las verificaciones de los deportistas por parte de los Árbitros deben completarse antes del inicio del Tiempo de Preparación.
Tiempo de Preparación y Ensayo	Tres (3) minutos de preparación Una (1) serie de ensayo de cinco (5) disparos en 150 segundos.
Desarrollo de la tirada	Veinte (20) disparos en cada fase. (60 disparos en total) La primera fase consta de 4 series de cinco disparos en 150s, La segunda fase consta de 4 series de cinco disparos en 20s y La tercera fase consta de 4 series de cinco disparos en 10s.
Siguientes tandas	Si hay más de una tanda de calificación, debe haber un descanso de quince (15) minutos antes de que los deportistas de las tandas siguientes sean llamados a la línea para permitir que los deportistas retiren el equipo y para que el Jurado de RTS verifique los blancos y vuelva a mirar si es necesario.
Puntuaciones empatadas	Las puntuaciones empatadas entre cualquier deportista se decidirán por la regla de desempate 6.15.1 de la ISSF

6.11.9.10 **Las reglas de clasificación para pruebas de tiro con Escopeta, Trap y Skeet, se encuentran en las secciones 9.8 y 9.10**

6.11.10 **PRUEBAS DE EQUIPO**

6.11.10.1 **GENERAL**

6.11.10.2 Equipo:

Tres deportistas de la misma nación y del mismo género.

6.11.10.3 Todas las pruebas por equipos constan únicamente de la fase clasificatoria. No hay finales.

6.11.10.4 Deben utilizarse blancos electrónicos de puntuación para todas las fases.

6.11.10.5 La puntuación del equipo es la puntuación combinada de los tres deportistas del equipo

de la etapa de eliminación/clasificación de la prueba individual.

6.11.10.6 Todos los deportistas deben estar en la competición. Los deportistas que solo compiten por puntos de calificación (RPO) no pueden ser parte del equipo.

6.11.10.7 Si la prueba tiene una fase de eliminación, la puntuación del equipo es la de la fase de eliminación de la competición.

6.11.10.8 Las puntuaciones empatadas para la progresión a la siguiente fase se decidirán de acuerdo con las reglas técnicas generales de la ISSF.

6.11.10.9 Las reglas técnicas generales se aplicarán a los asuntos no mencionados en estas reglas.

6.11.10.10 El Jurado decidirá los asuntos irregulares o controvertidos de acuerdo con las reglas técnicas generales de cada prueba.

6.11.10.11 Cualquier sanción se aplicará de acuerdo con las reglas de la ISSF

6.12 REGLAS DE CONDUCTA PARA DEPORTISTAS Y OFICIALES

6.12.1 **No se permite ningún tipo de manifestación o propaganda política, religiosa o racial durante los Campeonatos de la ISSF.**

6.12.2 **Cada equipo debe tener un jefe de equipo que sea responsable de mantener la disciplina dentro del equipo. Un deportista puede ser designado como jefe del equipo. El jefe del equipo debe cooperar con oficiales de la competición, en todo momento en interés de la seguridad, de la eficacia en el desarrollo de la competición y el buen espíritu deportivo.**

6.12.3 **El jefe de equipo es responsable de:**

a) Efectuar las inscripciones necesarias, con información precisa y enviarla a los oficiales correspondientes, dentro de los plazos designados.

b) Estar familiarizado con el programa;

c) Hacer que los miembros del equipo se presenten, listos para disparar, en los puestos de tiro designados o en el campo de tiro designado, en los momentos correctos, con el equipo aprobado;

d) Comprobar puntuaciones y presentar protestas, si es necesario;

e) Comprobar los boletines oficiales preliminares, las puntuaciones y los anuncios;

f) Recibir información oficial e informar a los miembros del equipo; y

g) Representar al equipo en todas las actividades oficiales.

6.12.4 **El deportista es responsable de:**

a) Presentarse a su puesto de tiro, listo para disparar, a la hora indicada, con equipo que cumpla con estas reglas;

b) Tomar su posición de tiro, en su puesto de tiro designado de manera que no moleste a los deportistas adyacentes; y

c) Comportarse de manera que no perturbe ni perjudique el rendimiento de otros deportistas. Si, a juicio del jurado, las acciones o el comportamiento de un deportista perturban a otros deportistas, este podrá ser objeto de una advertencia, una sanción o una descalificación, según las circunstancias.

6.12.5 **Ayudas durante la competición**

6.12.5.1 En todas las pruebas, se permite la instrucción no verbal. La palabra escrita es no verbal, al igual que el lenguaje de señas, pero sin sonido audible. De lo contrario, mientras esté en la línea de tiro, un deportista solo podrá hablar con los Miembros del Jurado o los Árbitros de campo. Se permite la instrucción durante el entrenamiento, incluyendo el PET, pero dicha instrucción no debe molestar a los demás deportistas.

6.12.5.2 A partir del Campeonato Mundial de la ISSF de 2026, solo los entrenadores con una licencia de entrenador ISSF "A" o "B" válida y registrados como oficiales de equipo podrán estar presentes en la zona de competición durante el PET, las Eliminatorias y la Clasificación, y podrán sentarse en el campo de tiro de Finales durante las finales.

6.12.5.3 Si un deportista desea hablar con su entrenador o con un oficial de equipo durante una Eliminación o Clasificación, deberá descargar su arma y dejarla en un lugar seguro en la línea de tiro, con el mecanismo abierto y una bandera de seguridad insertada. Un deportista solo podrá abandonar la línea de tiro después de notificarlo a un Árbitro de campo y sin molestar a los demás deportistas. Esto aplica solo a Rifle y Pistola, no se aplica a Escopeta.

6.12.5.4 Si un entrenador o un miembro de equipo desea hablar con un miembro del equipo en la línea de tiro, no debe contactar directamente con el deportista ni hablar con él mientras esté en la línea de tiro. El miembro del equipo debe obtener permiso de un Árbitro de campo o un Miembro del Jurado, quien llamará al deportista desde la línea de tiro o desde el puesto de tiro.

6.12.5.5 Si un oficial del equipo o un deportista infringe las reglas de entrenamiento, se le deberá emitir una advertencia la primera vez. En caso de reincidencia, se le descontarán dos (2) puntos de su puntuación y el oficial de equipo deberá abandonar la zona de tiro.

6.12.6 **Sanciones por infracción de las reglas.**

6.12.6.1 **Decidir las infracciones descubiertas y las infracciones ocultas.**

El jurado debe decidir las infracciones de acuerdo con estos criterios:

a) En caso de una **infracción manifiesta** del reglamento, se deberá dar previamente una **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla)** para que el deportista tenga la oportunidad de corregir la falta. Siempre que sea posible, la advertencia deberá darse durante el entrenamiento o en el tiempo de preparación y ensayo. Si el deportista no corrige la falta según las instrucciones del jurado, se le descontarán dos (2) puntos de su puntuación (los dos (2) primeros tocados de la ronda donde se produce la segunda infracción). Si el deportista sigue sin corregir la falta tras recibir una **DEDUCCIÓN (tarjeta verde)**, se le impondrá la **DESCALIFICACIÓN (tarjeta roja) (DSQ)**; o

b) En el caso de una infracción encubierta de las reglas, cuando la falta se encubra deliberadamente, se impondrá la **DESCALIFICACIÓN (tarjeta roja) (DSQ); o**

c) Si, cuando se le pide que dé una explicación de un incidente, un deportista consciente y a sabiendas da información falsa, se le deben descontar dos (2) puntos (los primeros dos (2) tocados en los blancos de la última ronda disparada antes de que hubiera sido cuestionado) o, en casos graves, se le puede imponer la descalificación.

6.12.6.2 En los casos de infracción de las reglas de la ISSF o de las instrucciones de los Árbitros de campo o del Jurado, un Miembro del Jurado o el Jurado pueden imponer al deportista las siguientes sanciones. Las sanciones por infracciones de las reglas en pruebas de escopeta serán decididas por el jurado, el Jefe de Árbitros de Plato y el Árbitro de Plato, de acuerdo con la regla 9.16.

a) **ADVERTENCIA (tarjeta amarilla).** Una advertencia debe expresarse en términos que no ofrezcan duda de que es una **ADVERTENCIA** y la tarjeta amarilla debe mostrarse. Sin embargo, no es necesario que una sanción vaya precedida de una advertencia. Las advertencias deben registrarse en un informe de incidentes de campo y anotarse en el registro de campo. Una advertencia puede ser dada por un Miembro individual del Jurado o un Árbitro de Plato. Cualquier advertencia dada debe darse y registrarse para evitar que haya cualquier otra infracción.

b) **DEDUCCIÓN (tarjeta verde).** Cualquier Miembro del Jurado o Árbitro de Plato, individualmente puede otorgar una deducción de puntos de la puntuación al mostrar una **tarjeta verde** con la palabra **"DEDUCCIÓN"**. En la mayoría de los casos, se aplicará una deducción de dos (2) puntos, pero las excepciones se muestran en la regla correspondiente, por ejemplo, para disparos tardíos o disparos en seco en las finales. Las deducciones deben registrarse en un formulario de informe de incidentes de campo, marcados en la tira de la impresora, anotados en el registro de campo e informados inmediatamente al Jurado de RTS. No es necesario que las deducciones vayan precedidas de una advertencia.

c) **DESCALIFICACIÓN (tarjeta roja) (DSQ)**. Un deportista debe ser descalificado (DSQ) por no pasar un control posterior a la competición (6.7.9.1) o por una infracción de la regla de tiro al plato 9.4.1.1 o 9.4.3.2.c). La descalificación por cualquier otro motivo sólo puede darse por decisión de la mayoría del Jurado. La descalificación de un deportista es expresada por el jurado mostrando una tarjeta roja con la palabra "**DESCALIFICACIÓN**". Si un deportista es descalificado durante cualquier fase de una prueba (Eliminación, Calificación o Final), los resultados de ese deportista para todas las fases de esa prueba deben eliminarse y el deportista debe figurar al final de la lista de resultados, con una explicación del porqué el deportista fue descalificado.

d) **Comportamiento antideportivo (DQB).** Si un deportista es descalificado por una infracción antidopaje, por una infracción grave de seguridad o por abuso físico o verbal a un oficial de competición a otro deportista (regla 6.12.6.4) según lo decida la mayoría del Jurado, todos los resultados de ese deportista, para todas las pruebas del campeonato, deben ser eliminados y, las explicaciones deben indicar "DQB".

e) **Infracción Antidopaje (AD-DSQ)**. Si un deportista es descalificado por una infracción antidopaje, se deben eliminar todos los resultados de ese deportista para todas las pruebas del Campeonato y la(s) explicación(es) debe(n) indicar AD-DSQ.

f) Las sanciones deben expresarse tanto, con una explicación verbal, como con la exhibición de tarjetas amarillas, verdes o rojas. El tamaño de las tarjetas de penalización debe ser de aproximadamente 70mm x 100mm.

g) Un equipo, del cual un miembro ha sido descalificado, no debe clasificarse y debe mostrarse en la lista de resultados con la observación "DSQ".

h) Cuando haya una penalización o descalificación un miembro del jurado debe, proporcionar o aprobar comentarios para las listas de resultados para explicar la penalización o la descalificación.

6.12.6.3 **Infracciones graves de seguridad**

Si el jurado determina que un deportista ha manejado un arma o ha infringido una regla de seguridad, de manera peligrosa, el deportista debe ser descalificado (DSQ) (ver 6.2.2)

6.12.6.4 **Abuso físico o verbal a un Oficial de Competición o a otro Deportista**.

Un deportista o un jefe de equipo que tenga un contacto físico o verbal con un Miembro del Jurado, un Árbitro de Escopeta, un Árbitro de campo, otro oficial de competición u otro deportista como agarrar, empujar, golpear u otros métodos similares, puede ser excluido de participar en un campeonato. Cualquier acto de abuso físico o verbal debe ser comunicado al presidente del Jurado, responsable de supervisar esa zona de actividad. Uno o más testigos o pruebas físicas deberán confirmar el presunto abuso. El Jurado entonces debe decidir si el deportista o el jefe de equipo pueden ser excluidos de ese campeonato. La decisión de exclusión puede ser apelada ante el Jurado de Apelación (6.16.6). Si el Jurado o el Jurado de Apelación llegan a la conclusión de que el acto de abuso fue de naturaleza tan grave que se justifican sanciones adicionales, podrán, además de excluirlos del campeonato, remitir el caso al Comité de Ética de la ISSF (3.12.3.5, anexo "CE") para su mayor consideración.

6.13 INTERRUPCIONES

6.13.1 Una interrupción ocurre cuando un arma, apretando el gatillo no dispara un proyectil.

6.13.2 Las interrupciones pueden ser ADMISIBLES o NO ADMISIBLES.

6.13.2.1 **Las interrupciones admisibles son:**

a) Un cartucho no se dispara;

b) Una bala o balín se ha quedado en el cañón; o

c) El arma no dispara o no funciona correctamente y el mecanismo de disparo ha sido liberado.

6.13.2.2 **Las interrupciones no admisibles son:**

a) El deportista abrió el mecanismo del arma;

b) El seguro estaba puesto;

c) El deportista no cargó correctamente su arma;

d) El deportista no apretó el gatillo; o

e) La interrupción es debida a cualquier causa que, razonablemente, podría haber sido corregida por el deportista.

f) Cuando se usa el gatillo electrónico, la batería falla.

6.13.3 Si un deportista tiene una interrupción del arma o de la munición, puede repararla y continuar disparando o, si la interrupción es **ADMISIBLE,** puede continuar disparando con otra arma del mismo tipo y calibre que cumpla con estas reglas. El arma de sustitución estará sujeta a pruebas específicas.

6.13.4 No se permite tiempo adicional de competición para reparar o sustituir un arma, después de cualquier interrupción, en las rondas de Eliminación o Clasificación de Rifle y Pistola a 10m, 50m y de Rifle 300m, pero el Jurado puede permitir al deportista realizar disparos de ensayo adicionales, después de reparar o sustituir el arma, si la interrupción es **ADMISIBLE.**

6.13.5 Las reglas específicas relativas a las interrupciones en las competiciones de pistola 25m se encuentran en la regla 8.9.3.

6.13.6 Las reglas específicas relativas a las interrupciones en las finales se encuentran en las reglas 6.17.1.6, 6.17.4.m y 6.17.5.l.

6.13.7 Las reglas específicas relativas a las interrupciones en la escopeta se encuentran en las reglas 9.11

6.13.8 Los Árbitros de campo o los miembros del jurado deben asegurarse de que, las interrupciones estén documentadas en los informes de incidentes de campo o, formularios de cálculo de puntuación por interrupciones y en el registro de campo.

6.14 PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN Y RESULTADOS

6.14.1 La oficina de RTS debe publicar los resultados preliminares en el tablón de resultados del campo tan pronto como sea posible después de cada tanda y cada fase y la finalización de cada competición.

6.14.2 Los resultados finales oficiales deben publicarse en el tablón principal después de que haya finalizado el tiempo de protesta.

6.14.3 **Distribución de los resultados:** El organizador debe disponer la distribución de los resultados oficiales preliminares y finales a todos los oficiales de competición, equipos participantes y medios de comunicación. Esto puede hacerse mediante la distribución de Listas de Resultados impresas en papel o electrónicas, (ver 6.6.5 b, opción de sostenibilidad).

6.14.4 Después de cada campeonato de la ISSF, el proveedor Oficial de Resultados de la ISSF elaborará un Libro Oficial Electrónico de resultados (en línea). El Libro Oficial de Resultados de cada Campeonato debe contener:

a) Un índice;

b) Una página de certificación de resultados para ser firmada por el/los Delegado(s) Técnico(s) y todos los Jefes del Jurado;

c) Una lista de Oficiales de competición;

d) Una lista de inscritos por país;

e) El calendario de la competición;

f) Una lista, de medallistas, por nombre;

g) Una lista de medallas por país y número;

h) Una lista de récords nuevos e igualados;

i) Todos los resultados finales en el orden estándar de las pruebas de la ISSF, de la siguiente manera:

1) Pruebas de Rifle 10m, 50m y Rifle 300m masculinos.
2) Pruebas de pistola 10m, 25m y 50m masculinos.
3) Pruebas de Trap y Skeet masculinos.
4) Pruebas de blanco móvil 10m y 50m masculinos.
5) Pruebas por equipos masculinos
6) Pruebas de Rifle 10m, 50m y Rifle 300m femeninos.
7) Pruebas de pistola 10m y 25m femeninos.
8) Pruebas de Trap y Skeet femeninos.
9) Pruebas de blanco móvil 10m femeninos.
10) Pruebas por equipos femenino;
11) Pruebas de equipo mixto 10m, 25m, 50m, 300m. Trap y Skeet.

6.14.4.1 Estas listas deben contener los nombres completos tal como se utilizan en los números de identificación de ISSF: apellidos (en mayúsculas), nombre completo (primera letra solo

en mayúscula), números de dorsal y la nación (abreviatura oficial del COI) de cada deportista.

6.14.4.2 Las siguientes abreviaturas deben usarse en las listas de resultados cuando corresponda:

DNF	No finalizó
DNS	No empezó
DSQ	Descalificado
DQB	Descalificación por comportamiento antideportivo
WR	Nuevo récord del mundo en una Final
QWR	Nuevo récord del mundo en clasificación
EWR	Igualado el récord del mundo en una final
EQWR	Igualado el récord del mundo en clasificación
WRJ	Nuevo récord del mundo júnior en una Final
QWRJ	Nuevo récord del mundo júnior en clasificación
EWRJ	Igualado récord del mundo júnior en una final
EQWRJ	Igualado el récord del mundo júnior en clasificación
OR	Nuevo récord olímpico en una final
EOR	Igualado el récord olímpico en una final
QOR	Récord olímpico en clasificación
EQOR	Igualado el récord olímpico en clasificación
MQS	Puntuación mínima de clasificación
RPO	Solo puntos de clasificación
OOC	Fuera de competición

6.14.5 Los Resultados Finales Oficiales deben ser comprobados y firmados, por un Miembro del Jurado de RTS, para confirmar su exactitud.

6.14.6 Todas las irregularidades, sanciones, ceros, interrupciones, tiempo extra permitido, disparos/series repetidas o la anulación de disparos, etc., deben estar claramente marcados y registrados, **en un informe de incidencias** de campo y el registro de campo, impreso por un Árbitro de campo y/o Miembro del Jurado, y en la tarjeta de puntuación de escopeta. Las copias de los **informes completos de incidencias** de campo (formulario IR) deben enviarse inmediatamente a la oficina de puntuación y resultados. Al final de cada competición, el jurado de RTS debe examinar los resultados para confirmar que todos los cálculos de las interrupciones y cualquier penalización estén correctamente registrados en la lista de resultados.

6.14.7 Las deducciones, de las puntuaciones de rifle, pistola y escopeta, siempre deben hacerse en las series/rondas en la que ocurrió la infracción. Si se trata de deducciones generales, deben hacerse a partir del (los) disparo(s) de competición de menor valor, en la primera serie de la fase en la que se aplica la deducción.

6.14.8 El Jurado de RTS deberá comprobar los diez (10) mejores resultados individuales y los tres (3) mejores resultados por equipos antes de aprobar la Lista de Resultados Finales. Cuando se utiliza blancos electrónicos de puntuación, esta verificación debe realizarse comparando las puntuaciones registradas en la computadora principal con las puntuaciones de la copia

impresa o de una fuente de memoria independiente (regla 6.3.2.7) más todas las intervenciones de puntuación manuales documentadas por informes de incidentes (IR) o formularios de interrupciones.

6.14.9 RÉCORDS MUNDIALES

Se establecerán Récords Mundiales en todos los Campeonatos de la ISSF, de acuerdo con el Reglamento General, artículo 3.10 (ver también 6.1.2 b) en todas las competiciones ISSF donde se otorguen medallas de oro. Solo los deportistas que compitan por premios (en competición) podrán establecer récords. Los deportistas con estatus RPO, MQS únicamente o OOC no pueden establecer ningún récord.

6.14.9.1 Los Récords Olímpicos (OR) sólo podrán establecerse en los JJOO.

6.14.9.2 Los Récords Mundiales Juveniles (WRJ) reconocidos, para pruebas no olímpicas, se establecerán utilizando los resultados totales en esas pruebas.

6.14.9.3 Los Récords Mundiales de Clasificación (QWR) y los Récords Mundiales de Clasificación Júnior (QWRJ) se establecerán utilizando los resultados totales en las competiciones de clasificación en todas las pruebas olímpicas.

6.14.9.4 Cuando se establece un récord mundial en un campeonato de la ISSF, el Delegado Técnico debe completar el informe de **procedimientos para la verificación de récords mundiales** (regla 3.12.3.6, anexo R) y enviarlo a la sede de la ISSF.

6.15 DESEMPATES

6.15.1 Desempates individuales en pruebas a 10m, 25m, 50m y 300m

Todas las puntuaciones empatadas, en las pruebas de 10m, 25m, 50m y 300m, se desempatarán, aplicando las siguientes reglas:

a) El mayor número de dieces interiores;

b) La puntuación más alta de la última serie de diez (10) disparos, retrocediendo por series de 10 disparos, en puntuación completa (sin dieces interiores ni decimales), hasta que se resuelva el empate.

c) Si quedan empates por resolver, las puntuaciones se compararán disparo por disparo, usando los dieces interiores (es decir, un diez interior supera a un 10 que no es un diez interior) empezando por el último disparo, después el anterior al último disparo, etc.

d) Si continúan los empates y se usan EST, las puntuaciones se compararán disparo por disparo, con las puntuaciones decimales, comenzando con el último disparo, después el anterior al último disparo etc.

e) Si continúan los empates, los deportistas deben tener la misma clasificación y deben estar enumerados en orden alfabético latino del apellido del deportista;

f) **Cuando se utiliza la puntación decimal** para las pruebas de eliminación o clasificación de Rifle Aire 10m o de Rifle Tendido 50m, los empates se resolverán por la puntuación más alta de la última serie de diez disparos (puntuación decimal) y después comparando la puntuación decimal, disparo por disparo, empezando por el último disparo después el anterior al último disparo, etc.

6.15.2 Desempates en pruebas de Escopeta (ver reglas de Escopeta 9.14)

6.15.3 Desempates en pruebas de Blanco Móvil (ver regla de blanco móvil 10.12)

6.15.4 Desempates en pruebas Olímpicas con Final

Si hay un empate, en la clasificación, para entrar en las Finales de Rifle y Pistola, el empate se resolverá según la regla 6.15.1. Si hay un empate en la calificación para entrar en las Finales de Escopeta, el empate se resolverá según la regla 9.15.1.

6.15.5 **Desempates en pruebas de equipo**

Los empates en pruebas de equipo, incluidos los empates en la fase de Clasificación, de las pruebas de equipos mixtos, deben resolverse sumando los resultados de todos los miembros del equipo y siguiendo los procedimientos para desempatar individualmente.

6.16 PROTESTAS Y APELACIONES

6.16.1 Todas las protestas y apelaciones se resolverán según las reglas de ISSF.

6.16.2 Protestas verbales

6.16.2.1 Cualquier deportista u oficial de equipo tiene derecho a protestar una condición de la competición, decisión o acción de un Árbitro de competición, inmediata y verbalmente a un Árbitro de Escopeta, un Árbitro de campo o un Miembro del Jurado en los siguientes asuntos:

a) Un deportista o un jefe de equipo considera que las reglas de ISSF o el programa de competición no se siguieron al realizar la competición;

b) Un deportista o un jefe de equipo no está de acuerdo con una decisión o acción de un oficial de competición, un Árbitro de Escopeta, un Árbitro de campo o un Miembro del Jurado;

c) Un deportista fue impedido o molestado por otro(s) deportista(s), oficial(es) de competición, espectador(es), miembro(s) de los medios de comunicación u otra(s) persona(s) o causa(s);

d) Un deportista tuvo una interrupción prolongada, durante la competición, causada por fallos en el equipo del campo, la aclaración de las irregularidades u otra causa; y

e) Un deportista tuvo irregularidades con respecto a los tiempos de tiro, incluidos tiempos de tiro demasiado cortos.

6.16.2.2 Los Árbitros de Escopeta, Árbitros de campo y Miembros del Jurado deben considerar las protestas verbales inmediatamente. Pueden tomar decisiones inmediatas para corregir la situación o remitir la protesta al Jurado en pleno para que tome una decisión. En tales casos, Árbitro de Escopeta, un Árbitro de campo o Miembro del Jurado puede detener la tirada temporalmente, si es necesario.

6.16.3 **Protestas escritas**

Cualquier deportista o miembro del equipo que **no esté de acuerdo** con la acción o decisión tomada en una protesta verbal podrá presentarla por escrito ante el Jurado. Cualquier deportista o miembro del equipo también tiene derecho a presentar una **protesta por escrito** sin necesidad de hacerlo verbalmente. Todas las protestas escritas deben presentarse al miembro del Jurado correspondiente en un plazo máximo de 20 minutos después del incidente o después de finalizar la ronda donde ocurrió el incidente, y de que se deba pagar la tasa de protesta. Las protestas y apelaciones escritas deben presentarse en el ***Formulario de Protesta de la ISSF*** (ver formulario de protesta 6.19).

6.16.4 **Las tarifas de protesta se abonan cuando una protesta o apelación por escrito es presentada a un miembro del jurado, de la siguiente manera:**

a) Protesta: 50,00 EUR;

b) Apelación a la decisión de una protesta: 100,00 EUR;

c) Las tarifas de protesta se abonan cuando un formulario de protesta completo se

entrega a un Miembro del Jurado y debe pagarse al Miembro del Jurado o al Comité Organizador lo antes posible; y

d) Las tarifas de protesta deben ser devueltas si la protesta o apelación se acepta, o serán retenidas por el comité organizador si la protesta o la apelación se deniega.

6.16.5 **Protestas por puntuación**

Las decisiones del Jurado de RTS, sobre el valor o el número de disparos en un blanco, son definitivas y no pueden apelarse.

6.16.5.1 **Tiempo de protesta de la puntuación**

Todas las protestas por puntuación o de resultados deben presentarse dentro de los **10 minutos posteriores** a la publicación de los resultados preliminares en el marcador de puntuación del campo (regla 6.4.2.i). La hora en que finaliza el tiempo de protesta de la puntuación debe aparecer, en el marcador de puntuación del campo, cuando se publiquen los resultados preliminares. La ubicación del lugar donde debe realizarse cualquier protesta debe ser publicada en el Programa Oficial.

6.16.5.2 **Protestas de puntuación en un blanco electrónico**

Si un deportista protesta el valor de un disparo indicado en un blanco electrónico, la protesta solo se aceptará cuando se realice antes del siguiente disparo o serie (pruebas de 25m) o dentro de los tres (3) minutos posteriores al último disparo, sin embargo, este requisito no se aplica en caso de que el papel o la banda elástica no avancen, u otros fallos del blanco:

a) Si se hace una protesta sobre el valor de un disparo, se pedirá al deportista que efectúe otro disparo al final de la competición, para que este disparo adicional pueda contarse si la protesta es estimada y el valor correcto del disparo reclamado no se puede determinar;

b) Si el Jurado de RTS determina que el resultado de un disparo reclamado marca dentro de dos (2) décimas de diferencia del valor del disparo inicial, la reclamación no debe ser aceptada;

c) Si la protesta relativa al valor de un disparo, distinto de cero (0) o al fallo de registro, no se mantiene, se otorgará una penalización de dos (2) puntos, de la puntuación del disparo reclamado y se pagará la tarifa de protesta,

d) El jefe del equipo o el deportista tienen derecho a conocer la resolución del disparo reclamado; y

e) Los disparos a 50m en blancos electrónicos con un valor indicado de 9.5 o superior no se pueden protestar en las fases de Eliminación o de clasificación; y

f) Las protestas de puntuación, en relación con el valor o el número de disparos, no están permitidas en las finales (regla 6.17.1.7).

6.16.6 **Apelaciones**

Si hay un desacuerdo con una decisión del Jurado, el asunto puede ser apelado al Jurado de Apelación, excepto que las decisiones de un Jurado de Protesta de Finales (6.17.1.10 d) y las decisiones del Jurado de RTS sobre el valor o el número de disparos (6.16 .5) son definitivas y no pueden apelarse. Tales apelaciones deben ser presentadas por escrito, por el jefe del equipo o un representante, antes de 30 minutos después de que la decisión del Jurado se haya anunciado. **La decisión de Jurado de Apelación es definitiva.**

6.16.7 **Las copias de todas las decisiones** relativas a las protestas por escrito y las apelaciones deben ser enviadas por el Delegado Técnico al Secretario General de ISSF, junto con su informe final, para su revisión por parte de la Sección y los Comités Técnicos correspondientes.

6.17 FINALES INDIVIDUALES EN PRUEBAS OLÍMPICAS DE RIFLE Y PISTOLA

6.17.1 **Procedimientos generales de competición en las finales.** Estos procedimientos se aplican a las finales en todas las pruebas individuales de Rifle y Pistola de 10m, 25m y 50m.

Los procedimientos aplicables a pruebas específicas se muestran a continuación:

Regla 6.17.2 - Rifle Aire 10m y Pistola Aire 10m, Hombres y Mujeres Regla

6.17.3 - Rifle 3 Posiciones 50m Hombres y Mujeres

Regla 6.17.4 - Pistola 25m Tiro Rápido Hombres

Regla 6.17.5 - Pistola 25m Mujeres

Regla 6.18 - Pruebas de Equipos Mixtos de Rifle 10m y Pistola 10 m

Se aplican procedimientos separados a las pruebas de Escopeta, como se muestra en la sección 9.17.

6.17.1.1 **Clasificación para las finales.** Todos los deportistas inscritos en una prueba efectuarán sus disparos de clasificación (regla 3.3.5 y 3.3.6.5) para determinar los finalistas de esa prueba. Los ocho (8) deportistas mejor clasificados en la clasificación pasan a las Finales en las pruebas Olímpicas,

6.17.1.2 **Posiciones de inicio.** Las posiciones de inicio en las finales se asignan de acuerdo con un sorteo aleatorio que realiza automáticamente el ordenador cuando se genera la lista de inicio de las finales. Los puestos de tiro de 10 m y 50 m deben etiquetarse como, R1-A-B-C-D-E-F-G-H-R2. Los blancos para las Finales de Pistola 25 m deben estar etiquetados A-B-R1-C-D/E-F- R2-G-H. Los blancos de reserva se designan R1 y R2. Los blancos para la Pistola 25m Tiro Rápido se designarán como A-B / C-D.

6.17.1.3 **Presentación y Hora de Inicio (Reporting and Start Times)**. La Hora de Inicio de una Final es cuando el CRO da las órdenes para el primer disparo/serie de COMPETICIÓN**.** Los deportistas deben presentarse en la zona de Preparación del campo de Finales al menos 30 minutos antes de la hora de inicio. Se deducirá una penalización de dos (2) puntos/aciertos(hits) de la puntuación del primer disparo/serie de competición si el deportista no se presenta a tiempo. En las pruebas de 25m se deducirá una penalización de dos (2) aciertos (hits) por serie de los dos (2) primeros aciertos(hits) del deportista. Los deportistas deben presentarse con su equipo, incluida la munición suficiente para completar la final, ropa de competición y un uniforme de su equipo nacional, apropiado para la ceremonia de entrega de las medallas. El jurado confirmará que todos los finalistas están presentes y que sus nombres y naciones están correctamente registrados en el sistema de resultados y en los marcadores. Los jurados deben realizar las comprobaciones del equipo durante el período de presentación, lo antes posible, después de la presentación del deportista. Durante las finales, se deben implementar medidas de seguridad para garantizar la seguridad de todo el equipo y las pertenencias de los deportistas que se dejen en la zona de preparación.

6.17.1.4 **Llegada tardía.** Cualquier finalista que no se presente a la zona de preparación dentro de los 10 minutos después de la hora de presentación no podrá comenzar y se registrará como el primer deportista eliminado y se mostrará como DNS. Si un finalista no se presenta, la primera eliminación comenzará con el séptimo lugar.

6.17.1.5 **Puntuación.** Las puntuaciones de clasificación dan derecho a un deportista a un lugar en una final, pero no se transfieren. La puntuación en las finales comienza de cero (0) de acuerdo con estas reglas. Se debe aplicar una deducción o penalización a la puntuación del disparo/serie de competición donde ocurrió la infracción. No se registrará ninguna puntuación por debajo de cero (0) (por ejemplo, deducción de 3-1 puntos = 2 puntos, deducción de 0-1 puntos = 0 puntos).

6.17.1.6 **Interrupciones en las finales a 10m y 50m.** Si un finalista tiene una INTERRUPCIÓN ADMISIBLE (regla 6.13.2) durante una serie de un solo disparo, se le dará un máximo de un (1) minuto para repararlo o sustituir el arma, tras lo cual se le indicará que repita el disparo. Si un finalista tiene una INTERRUPCIÓN ADMISIBLE en una serie de 5 o 10 disparos y la interrupción puede repararse o reemplazarse el arma dentro de un (1) minuto, se contabilizarán todos los disparos de esa serie y podrá completar la serie dentro del tiempo restante cuando se reclamó la interrupción, más un tiempo adicional igual al tiempo requerido para reparar la interrupción, sin exceder un (1) minuto. Los finalistas solo pueden tener una INTERRUPCIÓN ADMISIBLE por final.

6.17.1.7 **Protestas de puntuación**. Las protestas de puntuación, en relación con el valor o el número de disparos, no están permitidas en las finales.

6.17.1.8 **Protestas sobre blancos electrónicos durante las finales**

a) Si un finalista protesta que su blanco no registró un disparo durante la serie de ensayo, se le indicará que realice un nuevo disparo. Si el disparo se registra, la final continuará. Si ese disparo no se registra o si hay una protesta con respecto al fallo de avance de una tira de papel/goma, el jefe de campo dará la orden **"STOP... UNLOAD"** para todos los finalistas y el deportista con el blanco defectuoso debe ser trasladado a un blanco de reserva. Tan pronto como el deportista esté en posición sobre un blanco de reserva, el CRO dará a todos los finalistas, dos (2) minutos de tiempo de preparación y después reiniciará el tiempo de preparación y ensayo para la final.

b) Si hay una protesta sobre un cero (0) inesperado (disparo que falta) durante una serie/disparo de competición, el Jurado (Miembro del Jurado Responsable, segundo Miembro del Jurado de competición y un RTS) debe determinar si el disparo que falta realmente fue un cero (0) o si el blanco electrónico no funcionó correctamente (el Jurado puede ordenar al CRO que dejen de disparar y así poder examinar el blanco). A menos que el Jurado encuentre evidencia creíble de que el disparo no alcanzó el blanco, deberá comunicar al deportista que efectúe otro disparo de competición (10m/50m), complete la serie de Pistola 25m mujeres (un disparo) o una serie de Pistola Tiro Rápido 25m hombres. Si el disparo de competición adicional se registra, el valor de ese disparo se contará en lugar del cero inesperado (disparo que falta) y la final continuará. En una final de Pistola de Tiro Rápido 25m hombres, la puntuación de la serie repetida contará en lugar del total de acertados de la serie original.

c) Si el disparo efectuado en un blanco que falló inexplicablemente no se registra, el deportista debe ser trasladado a un blanco de reserva (25m Pistola Tiro Rápido a otro grupo de blancos). En las finales de 10m o 50m, el deportista que fue trasladado a un blanco de reserva debe disponer de dos (2) minutos de tiempo de preparación y ensayo. Al deportista trasladado se le debe permitir, a la orden,

efectuar el disparo de competición faltante, completar la serie o repetirla (25m Pistola Tiro Rápido) antes de continuar los disparos de competición para todos los deportistas.

d) Durante cualquier retraso en la tirada de competición, se permite a los otros finalistas hacer ejercicios de puntería y disparos en seco. Si el retraso total para resolver el problema, del fallo inexplicable, es más de cinco (5) minutos, todos los deportistas en finales de 10m y 50m deben tener de dos (2) minutos de tiempo de preparación y ensayo antes de que la competición se reanude.

e) • En una prueba de 50 metros en tres posiciones, si se presenta una reclamación por un cero (0) inesperado (disparo no registrado) durante la serie de competición de veintidós (22) minutos, se aplicará el siguiente procedimiento:

• El miembro del Jurado a cargo deberá anotar inmediatamente el tiempo restante del deportista e indicarle que realice un (1) disparo adicional sobre el mismo blanco.

• Si el disparo adicional queda registrado correctamente, su puntuación será contabilizada y el disparo no registrado será descartado. No se concederá tiempo adicional.

• Si el disparo adicional no queda registrado, el Jurado indicará inmediatamente al deportista que se traslade a un blanco de reserva, con la asistencia del Oficial de Campo (Range Officer), asegurándose de no molestar a los demás finalistas. Se permite que el entrenador del deportista se acerque y hable con él mientras este se desplaza y se prepara para disparar.

• Una vez ubicado en su nueva posición, el deportista podrá completar todos los disparos de ensayo (sighting shots) restantes en las posiciones de rodilla, tendido y pie, disponiendo del tiempo que le quedaba cuando ocurrió el fallo en su blanco, más dos (2) minutos adicionales. El miembro del Jurado a cargo le recordará el tiempo máximo del que dispone.

• Es probable que, mientras el deportista afectado es trasladado y completa sus disparos restantes, el tiempo original de veintidós minutos para el resto de los finalistas haya expirado. El Jefe de Galería (CRO) dará la orden: «¡ALTO!, excepto para el deportista en el puesto de tiro "X"». A dichos deportistas se les permitirá realizar ejercicios de puntería y disparos en seco (dry firing) mientras esperan a que el deportista afectado complete sus disparos de competición restantes y su preparación para la posición de pie. Este proceso no deberá exceder un tiempo máximo de siete (7) minutos.

• Cuando expire el tiempo restante del deportista reubicado, se le dará la orden de stop. A continuación, todos los deportistas dispondrán de dos (2) minutos para realizar disparos de ensayo en la posición de pie, a fin de prepararse para la primera serie de disparos de competición. Después, la final continuará con normalidad.

6.17.1.9 **Equipamiento de los Campos de Finales**. Los Campos de Finales deben estar equipados con marcadores electrónicos que muestren los resultados clasificados, para los oficiales de competición, deportistas, entrenadores y espectadores. Un reloj de cuenta atrás, visible para los finalistas y un sistema de altavoces. Si un reloj de cuenta atrás no es visible para todos los finalistas, todos los tiempos controlados deben mostrarse en los monitores, claramente visibles, para todos los finalistas. Se deben proporcionar sillas para los Miembros del Jurado en servicio, los Árbitros de campo, entrenadores y los deportistas eliminados que se retiran de la línea de tiro. Se debe proporcionar una mesa o banco en el

que los deportistas puedan colocar su equipo antes de ingresar al campo de tiro de las finales o si se retiran de la línea de tiro.

6.17.1.10 **Oficiales en las finales.** La supervisión y dirección de las finales deberá ser realizada por el siguiente personal:

a) **CRO.** Un Árbitro Jefe de campo experimentado, con licencia “A” o “B” de ISSF, debe dirigir las finales;

b) **Jurado de competición.** El Jurado de Competición supervisará el desarrollo de las finales. El Presidente del Jurado se designará a sí mismo o a un Miembro del Jurado, como Miembro del Jurado Responsable.

c) **Jurado de RTS.** Un miembro del jurado debe estar presente para supervisar el proceso de los resultados de las finales;

d) **Jurado de protesta de finales.** Un miembro del Jurado de Apelación, el Miembro del Jurado responsable y otro Miembro del Jurado de competición, designados por el Delegado Técnico y el Presidente del Jurado, actuarán como Jurado de Protesta de las Finales y deben decidir las protestas que se realicen durante la Final; no se permiten apelaciones contra las decisiones finales del Jurado de Protesta;

e) **Árbitro de campo (RO).** Uno o dos Árbitros de campo con experiencia asistirán al CRO en la comprobación de la seguridad de las armas, el acompañamiento de los finalistas y sus entrenadores al FOP y la gestión de cualquier reclamación por mal funcionamiento durante la final.

f) **Oficial(es) Técnico (s).** El Proveedor Oficial de Resultados designa al(los) Oficial(es) Técnico(s) encargado para preparar y operar los blancos electrónicos, la visualización gráfica de los resultados y para consultar con los jurados sobre cualquier problema técnico;

g) **Locutor.** Un oficial designado por la ISSF o el comité organizador debe trabajar con el jefe de Árbitros y ser responsable de presentar a los finalistas, anunciar las puntuaciones y facilitar la información a los espectadores; y

h) **Técnico de sonido**. Un técnico cualificado debe estar disponible para operar el sistema de sonido y música durante la final.

6.17.1.11 **Producción y música de las finales**. En la realización de las finales se debe usar el color, la iluminación, la música, los anuncios, los comentarios, la puesta en escena y las órdenes del jefe del CRO en una producción completa que retrate a los deportistas y sus actuaciones competitivas de la manera más atractiva y emocionante para los espectadores y las audiencias de televisión.

6.17.1.12 **Presentación de los finalistas.** Tras la orden de **"ATHLETES TO THE LINE"**, los deportistas entrarán uno a uno, mientras el locutor los presenta, indicando su nombre, país y una breve información sobre cada uno. El locutor también debe presentar al CRO y al Miembro del Jurado Responsable.

6.17.1.13 **Protestas en las finales**

a) Cualquier protesta en una Final debe ser verbal e inmediata. Las protestas las hace el deportista o su entrenador levantando la mano;

b) No hay tarifa de protesta por una protesta en una final.

c) Cualquier protesta debe ser decidida inmediatamente por el jurado de protesta de finales (3.12.3.7, 6.16.6 y 6.17.1.10.d.). Una decisión del jurado de protesta de las finales es definitiva y no puede ser apelada; y

d) Si una protesta en una final no es admitida, se debe deducir una penalización de dos puntos o dos aciertos(hits) de la puntuación del tiro o serie relacionada con la protesta.

6.17.1.14 **Reglas y procedimientos de las finales.**

a) Las Reglas Técnicas Generales de la ISSF, o las reglas técnicas para cada prueba, se aplican en todos los casos no cubiertos por la regla 6.17.

b) **Presentación y colocación del equipo.** Después de presentarse en la zona de preparación, los finalistas o sus entrenadores deben poder colocar sus armas y equipos en sus puestos de tiro al menos 20:00 minutos antes de la hora de inicio de la Final. Las maletas de las armas y los contenedores de equipos no deben dejarse en el FOP. Los ejercicios de puntería no están permitidos en este momento. Los deportistas deben regresar a la zona de preparación, listos para ser llamados a la línea de tiro, para su presentación y calentamiento. Los entrenadores ocuparán sus asientos asignados en la zona de competición.

c) **Llamada a la línea.** Un Árbitro de campo indicará a los deportistas que se alineen cerca del campo de la final, diez (10) minutos antes de la hora de inicio publicada. Cuando los finalistas de Rifle son llamados desde la zona de preparación a la línea de tiro, deben caminar hasta la línea completamente vestidos con los pantalones y chaquetas abrochados. El CRO anunciará **“ATHLETES TO THE LINE”** Consulte la Regla 7.5.2.3 relativa a "caminar".

d) **Banderas de seguridad.** Después de que los finalistas sean llamados a la línea, pueden manejar sus armas, colocarse en posiciones de tiro y hacer ejercicios de puntería y apuntar, pero no pueden quitar las banderas de seguridad ni disparar en seco hasta la orden **“PREPARATION AND SIGHTING TIME…START”** o la orden **“PREPARATION BEGINS NOW”** (Pistola 25m).

e) **Disparos en seco.** En las Finales, solo está permitido disparar en seco durante el tiempo de preparación y ensayo, el cambio a tiempo de ensayo o el tiempo de preparación. Los disparos en seco, en cualquier otro momento, se penalizarán con una deducción de un (1) punto en las finales de 10m y 50m y con una (1) deducción por acierto(hit) en las finales de Pistola 25m.

f) **Carga anticipada.** Ningún finalista puede cargar una Rifle o una pistola hasta que el CRO ordene **"LOAD"** o **"START"**. Esto quiere decir que para el tiempo de preparación y ensayo, donde no existen las órdenes **“LOAD”, “START”** también es una autorización para cargar. La carga se define como poner un cartucho, un balín o un cargador con cartuchos, en contacto con el arma (ver 6.2.3.4).

g) **Ejercicios de sujeción y puntería.** En las Finales, los ejercicios de sujeción y puntería están permitidos desde el momento en que se llama a los finalistas a la línea (con la orden **"TAKE YOUR POSITIONS”)** hasta que se da la orden **"STOP…UNLOAD"** al acabar la final, excepto durante las presentaciones. Para la final de Pistola Tiro Rápido 25 m hombres, los ejercicios de sujeción se rigen por los puntos
6.17.4.h. y 6.17.4.q.

h) **Disparar antes de las órdenes “START” o “LOAD”**. Si en una final de 10m,

25m o 50m, un finalista carga y dispara antes de la orden **"PREPARATION AND SIGHTING TIME…START"** o antes de la orden, **"FOR THE SIGHTING SERIES…LOAD"**, debe ser descalificado.

i) **Disparo después de la orden "STOP".** Si un finalista realiza un disparo después de la orden de **"PREPARATION AND SIGHTING TIME… STOP"** o la orden de **"CHANGE-OVER AND SIGHTING TIME…STOP"** y antes del comando **"START"** para la siguiente serie de competición, el disparo no debe ser considerado de competición y se aplicará una penalización de dos (2) puntos al primer disparo de competición.

j) **Pistola 25 m** – **Disparo anticipado**. Si un finalista de la final masculina de Pistola Tiro Rápido 25 m dispara antes de que se encienda la luz verde para una serie, pero después de que esta haya comenzado, la serie completa se contabilizará como la puntuación de los cuatro disparos restantes y se aplicará una penalización de un (1) acierto. Si una finalista de la final femenina de Pistola de 25 m efectúa un disparo antes de que se encienda la luz verde para un disparo, pero después de que la serie haya comenzado, ese disparo se contabilizará como un cero y se deducirá una (1) penalización de un acierto de la puntuación de la serie. La serie se considera iniciada después de la orden de **"ATTENTIÓN".** Si se efectúa un disparo antes del inicio de la serie, este no se contabilizará como disparo de competición y se deducirá un (1) acierto de la puntuación de la serie repetida o completada. El deportista que disparó accidentalmente no debe continuar, sino que debe actuar como se indica en el punto 8.8.2.3. Si no se sigue el procedimiento y el deportista continúa la serie original, la puntuación será la misma que si la serie ya hubiera comenzado.

k) **Rifle y Pistola 10m:** – Disparo anticipado. Si un deportista en una final de 10m dispara después de la orden de **"LOAD"** pero antes de la orden **"START"**, el disparo se considerará cero.

l) **Disparos extra.** Si un finalista efectúa un disparo de más en una serie o en el tiempo de un solo disparo, el disparo de más debe ser anulado y se aplicará una penalización de dos (2) puntos/acertados al último disparo/serie correcto.

m) **Disparar inadvertidamente.** Si un finalista que no está involucrado en un desempate o una interrupción completa i/o carga y dispara, ese disparo debe ser anulado. No hay penalización por este error involuntario.

n) **Banderas de seguridad**. Las banderas de seguridad deben permanecer insertadas en las armas de los finalistas, hasta que comience el tiempo de preparación y ensayo. Las banderas de seguridad deben insertarse durante la presentación y cuando un deportista es eliminado o la final concluye. Los deportistas que son eliminados durante una final deben colocar sus armas en el puesto de tiro, banco o caja de equipo (finales de 3 Posiciones) con las recamaras abiertas, los cañones apuntando a un lugar seguro y con las banderas de seguridad insertadas. Un Árbitro de campo debe revisar todas las armas para asegurarse de que se insertan las banderas de seguridad. Los ganadores de medallas pueden posar con sus armas inmediatamente después de las finales, pero las armas no se pueden retirar de los puestos de tiro, hasta que un Árbitro de campo compruebe que las banderas de seguridad estén insertadas. Si un deportista accidentalmente no ha insertado una bandera de seguridad, un Árbitro de campo está autorizado a corregir el error insertando una bandera de seguridad.

o) **Comunicación con el entrenador.** Se permite el entrenamiento no verbal durante todas las finales. El entrenamiento verbal solo se permite, en la final de Pistola Tiro

Rápido 25m hombres, en las zonas de carga.

p) **Órdenes incorrectas.** Si un CRO de finales, ya sea en una Final individual o de equipos mixtos, da una orden incorrecta, como no iniciar una tanda correctamente u ordenar **"STOP"** antes de que todos los deportistas hayan disparado o hayan completado los dispararos, se debe llevar a cabo el siguiente procedimiento:

Si un CRO de Finales, ya sea en una final individual o por equipos mixtos, da una orden incorrecta durante una serie, **se contabilizarán los disparos ya realizados**. El CRO debe reiniciar el cronómetro al límite de tiempo original y dar nuevas órdenes para que los deportistas que no comenzaron o no pudieron completar la serie, efectúen sus disparos restantes.

Si un CRO de Finales, ya sea en una final individual o de equipos mixtos, da una orden incorrecta durante una serie de múltiples disparos, individuales o de equipos mixtos, **se contabilizarán los disparos ya efectuados.**

El Miembro del Jurado Responsable debe determinar el tiempo restante en el momento en que se ordenó **"STOP"**, añadir 60 segundos a ese tiempo e indicar al CRO que reinicie y complete la serie para que los deportistas a los que les queden disparos puedan disparar.

Si algún deportista no comprende este procedimiento y accidentalmente efectúa demasiados disparos, cualquier disparo extra será anulado y no incurrirá en ninguna penalización.

q) **Presentación de medallistas.** Después de que el CRO diga **"RESULTS ARE FINAL,"**, el Miembro del Jurado Responsable debe reunir a los tres medallistas en la zona de preparación y el locutor anunciará a los ganadores de medallas:

"THE BRONZE MEDAL WINNER, REPRESENTING (COUNTRY), GOES TO (NAME)"

"THE SILVER MEDAL WINNER, REPRESENTING (COUNTRY), GOES TO (NAME)"

"AND THE GOLD MEDAL WINNER, REPRESENTING (COUNTRY), GOES TO (NAME)"

r) **Interrupciones.** Solo se permitirá una (1) interrupción por cada deportista a lo largo de la final. Se puede permitir a los deportistas un (1) minuto para reparar o reemplazar un arma de fuego, que no funcione correctamente, para permitir que la final continúe sin demoras innecesarias.

s) **Música.** Durante la final deberá sonar música que deberá ser aprobada por el Delegado Técnico. Se alienta y recomienda el apoyo entusiasta de la audiencia durante todas las finales.

t) **Penalizaciones.** Cualquier penalización se aplicará de acuerdo con las reglas de la ISSF.

u) **Casos irregulares.** Las Reglas Técnicas Generales de la ISSF se aplicarán a los asuntos no mencionados en los párrafos anteriores. El Jurado decidirá los asuntos irregulares o controvertidos de acuerdo con las reglas técnicas generales de cada prueba.

v) **Identificación nacional** (código de vestimenta). Los deportistas deben usar ropa de tiro de acuerdo con el Código de Vestimenta de la ISSF (regla 6.20). Los deportistas de Rifle deben exhibir su identificación nacional en sus chaquetas de

tiro de la siguiente manera: La bandera nacional del país, o el identificador de 3 letras según lo determine el COI, en el bolsillo que mira hacia la audiencia o en la parte inferior de la espalda de la chaqueta.

6.17.2 FINAL - RIFLE Y PISTOLA AIRE 10m, HOMBRES Y MUJERES

NOTA: Los tiempos en esta regla se proporcionan como pautas. Para conocer los horarios detallados para la realización de las finales, consulte los documentos "Órdenes y anuncios para las finales" que están disponibles en la sede de la ISSF.

a) FORMATO DE LA FINAL	La final consta de dos (2) series de cinco (5) disparos de competición en un tiempo de 250 segundos por serie (5 + 5 disparos). A esto le siguen catorce (14) disparos individuales, cada uno disparado a la orden, en un tiempo de 50 segundos. Las eliminaciones de los finalistas con la puntuación más baja comienzan después del disparo 12 y continúan después de cada dos disparos hasta que se deciden las medallas de oro y plata. Hay un total de veinticuatro (24) disparos en la final.
b) PUNTUACIÓN	La puntuación en las Finales se realiza con puntuación decimal. Las puntuaciones totales acumuladas en una Final determinan la clasificación final, y los empates se resuelven según las puntuaciones de los desempates. Las deducciones por infracciones que ocurran antes del primer disparo de competición se aplicarán a la puntuación del primer disparo de competición. Las deducciones por otras sanciones se aplicarán a la puntuación del disparo en el que se produjo la infracción.
c) TIEMPO DE COLOCACIÓN DEL EQUIPO **20:00 minutos antes**	Se debe permitir que los finalistas o sus entrenadores coloquen armas y equipos en sus puestos de tiro no menos de 20 minutos antes de la hora de inicio.
d) PERÍODO DE CALENTAMIENTO **Aproximadamente:** **10:00 minutos antes**	El CRO llamará a los finalistas a la línea de tiro aproximadamente diez (10) minutos antes de la hora de inicio con la orden: "**ATHLETES TO THE LINE**" Los deportistas ingresarán de uno en uno, mientras van caminando hacia su puesto de tiro asignado y serán presentados de cara al público. El locutor presentará al CRO y al Miembro del Jurado Responsable. Después de todas las presentaciones, el jefe de campo ordenará: **"TAKE YOUR POSITIONS".** Después de 30 segundos para Rifle y 10 segundos para pistola, el jefe de campo comenzará un tiempo combinado de preparación y ensayo con la orden **"FIVE (5) MINUTES PREPARATION AND SIGHTING TIME…START"** Durante este tiempo, los finalistas podrán realizar disparos de ensayo ilimitados Treinta segundos antes del final del tiempo de preparación y ensayo, el CRO ordenará **"30 SECONDS"**. Después de cinco (5 minutos, el CRO ordenará **"STOP...UNLOAD"** No se anunciarán las puntuaciones durante los disparos de ensayo. Los blancos y el marcador deben estar despejados para los disparos de competición.

	Después de 60 segundos, el CRO comenzará a dar órdenes para la primera serie de competición
e) **1ª FASE DE COMPETICIÓN** **2 x 5 disparos** **Límite de tiempo: 250 segundos para cada serie** **La competición comienza a las 0:00 min.**	El CRO ordenará: **"FOR THE FIRST COMPETITION SERIES…LOAD**. Después de 5 segundos, el jefe de campo ordenara: **"START"**. Los finalistas tienen 250 segundos para efectuar cinco (5) disparos. 250 segundos o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el CRO ordenará **"STOP"**. Inmediatamente después de la orden **"STOP"**, el locutor hará de 15-20 segundos de comentarios sobre la clasificación actual de los deportistas y las puntuaciones destacadas. Las puntuaciones de los disparos individuales no se anuncian. Inmediatamente después de que termine el locutor, el CRO ordenará: **"FOR THE NEXT COMPETITION SERIES, LOAD** Después de 5 segundos, el CRO ordenará **"START"**. 250 segundos o después de que todos los finalistas hayan efectuado cinco (5) disparos, el CRO ordenará **"STOP"**. El locutor comentará nuevamente sobre los deportistas y sus puntuaciones y explicará que comenzarán los disparos individuales y que después de cada segundo disparo, el finalista con la clasificación más baja será eliminado.
f) **2ª FASE DE COMPETICIÓN** **DISPAROS INDIVIDUALES** **4 x 1 disparos** **Límite de tiempo: 50 segundos** **por cada disparo**	Inmediatamente después de terminar el locutor, el CRO ordenará: **"FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD** Después de 5 segundos, el CRO ordenará **"START"**. Los finalistas tienen 50 segundos para efectuar cada disparo. 50 segundos después, o cuando todos los deportistas hayan efectuado un solo disparo, el CRO ordenará **"STOP"** y el locutor hará comentarios sobre los finalistas y sus puntuaciones. Inmediatamente después de terminar el locutor, el CRO ordenará: **"FOR THE NEXT COMPETITION SHOT, LOAD"** Después de 5 segundos, el CRO ordenará **"START"**. Esta secuencia continuará hasta que se efectúen 24 disparos en total (dos series de 5 disparos y 14 disparos individuales). Al final del disparo 24, el CRO ordenará **"STOP...UNLOAD"**. Un Árbitro de campo debe verificar que las acciones de las armas estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas.
g) ELIMINACIONES	Después de que todos los finalistas hayan efectuado doce (12) disparos, el deportista con la clasificación más baja es eliminado (8º lugar). Los finalistas con la clasificación más baja seguirán siendo eliminado de la siguiente manera: Después de 14 disparos – 7° lugar Después de 16 disparos – 6° lugar Después de 18 disparos

	– 5º lugar Después de 20 disparos – 4º lugar Después de 22 disparos – 3º lugar (se decide el ganador de la medalla de bronce) Después de 24 disparos – 2° y 1° lugar (se deciden los ganadores de las medallas de plata y de oro)
h) DESEMPATES	Si hay un empate para eliminar al deportista con la clasificación más baja, los deportistas empatados dispararán uno o varios disparos adicionales para desempatar hasta que se resuelva el empate. Para los disparos de desempate, el CRO anunciará inmediatamente los apellidos de los deportistas empatados y les ordenará que efectúen los disparos de desempate con el procedimiento normal de tiro.
i) FINALIZACIÓN	Después de que los dos (2) finalistas restantes hayan efectuado sus 24 disparos, y si no hay empates ni protestas, el CRO ordenará: **"STOP...UNLOAD"** y declarará: **"RESULTS ARE FINAL"**. El Jurado debe reunir a los tres medallistas en la zona de competición y el locutor anunciará inmediatamente a los ganadores de medallas de bronce, plata y oro de acuerdo con 6.17.1.14 p.

6.17.3 FINAL – RIFLE 50m 3 POSICIONES HOMBRES Y MUJERES

a) **FORMATO DE LA FINAL**	La final consta de 10 disparos de competición en cada una de las posiciones, de rodillas y tumbado, disparados en ese orden, en un tiempo total de veintidós (22) minutos. Al finalizar los disparos de competición en la posición tumbada, los deportistas deben cambiar a la posición de pie y pueden realizar disparos de ensayo ilimitados durante el tiempo restante. Los deportistas son responsables de cambiar sus blancos de competición a blancos de ensayo, al cambiar de posición. No se permite cambiarse de ropa, pero las cremalleras y otros cierres pueden ajustarse según sea necesario. Los deportistas dispararán dos (2) series de 5 disparos, a la orden, en la posición de pie, con una duración de 250 segundos cada serie. Los dos (2) finalistas con la clasificación más baja serán eliminados después de 10 (2 x 5) disparos. La final continúa en la posición de pie con disparos individuales, a la orden, cada uno disparado en 50 segundos. Después de cada disparo, el deportista con la clasificación más baja será eliminado hasta que queden dos (2) deportistas para efectuar el último disparo y decidir el ganador de la medalla de oro. En total habrá 35 disparos en la final.
EQUIPAMIENTO DE CAMPO	Se proporcionará a los deportistas una caja en la que colocar todo el equipo necesario para cambiar entre las tres posiciones, incluida la munición adicional. Estas cajas deben colocarse en la parte trasera de cada puesto de tiro. Antes de regresar a la línea de tiro, después de cambiar su equipo, los deportistas deben colocar todo el equipo no utilizado en su caja para mantener despejado el puesto de tiro. Si un deportista deja inadvertidamente equipo en el puesto de tiro y adopta la siguiente posición, un Árbitro de campo puede ayudar colocando discretamente el equipo en la caja antes de que comience la competición. Se proporcionarán colchonetas de tiro para que cada deportista las use como lo desee, las cuales deben colocarse en la parte posterior de cada puesto de tiro cuando el deportista toma la posición de pie. Un Árbitro de campo puede ayudar limpiando o recogiendo las colchonetas no utilizadas

b) **PUNTUACIÓN**	La puntuación se realiza con puntuación decimal. La puntuación total acumulada en la Final determinará la clasificación final, y los empates se resuelven según el punto i) a continuación. Las deducciones por infracciones que ocurran antes del primer disparo de competición se aplicarán a la puntuación de dicho disparo. Las deducciones por otras penalizaciones se aplicarán a la puntuación del disparo en el que se produjo la infracción.
c) **TIEMPO DE COLOCACIÓN DEL EQUIPO** **20:00 minutos antes**	Los deportistas o sus entrenadores deberán poder colocar las Rifles y el equipo en los puestos de tiro, al menos 20 minutos antes de la hora de inicio. Todos los accesorios y el equipo de Rifle, necesarios para realizar los cambios de posición, deberán guardarse en un contenedor individual que permanecerá en la parte trasera del puesto de tiro del deportista durante la final.
d) **PREPARACIÓN Y ENSAYO POSICIÓN DE RODILLAS** **10:00 minutos antes**	El CRO llamará a los finalistas a la línea de tiro aproximadamente diez (10) minutos antes de la hora de inicio con la orden "**ATHLETES TO THE LINE**" Los deportistas ingresarán de uno en uno, mientras van caminando hacia su puesto de tiro asignado y serán presentados de cara al público. El locutor presentará al CRO y al Miembro del Jurado responsable. Después de todas las presentaciones, el CRO ordenará: **"TAKE YOUR POSITIONS".** Los finalistas deberán ponerse de rodillas y podrán realizar ejercicios de sujeción o puntería, pero no podrán retirar las banderas de seguridad ni realizar disparos en seco. Después de treinta (30) segundos, el jefe de campo iniciará un tiempo combinado de preparación y ensayo con la orden: **"FIVE (5) MINUTES PREPARATION AND SIGHTING TIME…START"** Después de esta orden, los finalistas podrán retirar las banderas de seguridad, realizar disparos en seco y disparos de ensayo ilimitados. No se anunciará la puntuación durante los disparos de ensayo. 30 segundos antes del final del tiempo de preparación y ensayo, el CRO ordenará: **"30 SECONDS"**. Después de cinco (5) minutos, el CRO ordenará: **"STOP"**. Los deportistas deberán permanecer arrodillados mientras el Oficial Técnico de EST reinicia los blancos a la posición de "COMPETICIÓN". Un Árbitro de campo deberá verificar que todos los blancos se hayan reiniciado correctamente e indicarlo al CRO.

e) **DISPAROS DE COMPETICIÓN** **POSICIÓN DE RODILLAS Y TENDIDO**	El CRO ordenará: **“FINALISTS HAVE TWENTY-TWO MINUTES TO FIRE TEN SHOTS IN EACH OF THE KNEELING AND PRONE POSITIONS AND PREPARE FOR THE STANDING POSITION”**. Después de cinco (5) segundos, el jefe de campo ordenará: **“MATCH FIRING START.”** Los finalistas deben efectuar diez (10) disparos de competición en posición de rodillas, colocar sus banderas de seguridad, cambiar a la posición de tendido y realizar disparos de ensayo ilimitados. Luego, deben efectuar diez (10) disparos de competición. Después de finalizar esos diez disparos, deben colocar sus banderas de seguridad y cambiar a la posición de pie. Después, pueden realizar disparos de ensayo ilimitados en el tiempo restante antes de que el CRO dé la orden de “STOP” al finalizar los 22 minutos de disparos de competición. Deben estar listos para comenzar los disparos de competición en posición de pie cuando el CRO dé la orden. Las banderas de seguridad deben estar colocadas y los cañones siempre apuntando hacia abajo al cambiar de posición. Los finalistas son responsables de cambiar sus blancos de competición a ensayo y de vuelta a competición en el momento oportuno. Los deportistas no pueden cambiarse de ropa en el FOP ni quitarse las chaquetas o pantalones de tiro al cambiar de posición, pero pueden desabrochar las cremalleras y los botones según sea necesario. Deben realizar sus propios ajustes en las Rifles y mover su propio equipo durante la tirada y las transiciones. Esto incluye recoger cualquier equipo que se caiga del suelo del FOP, por ejemplo, al recuperar una bandera de seguridad. Se podrá aplicar una penalización de dos puntos (tarjeta verde) si un deportista requiere asistencia, si no puede realizar estas tareas por sí mismo mientras está en el FOP.
f) **ÓRDENES DEL CRO**	Después de diecisiete (17) minutos, el CRO anunciará: **"FIVE MINUTES".** Después de 21 minutos y 30 segundos, el CRO anunciará: **"THIRTY SECONDS".** Después de veintidós minutos, el CRO ordenará: **“STOP”**
g) **DISPAROS DE COMPETICIÓN** **POSICIÓN DE PIÉ** **Series 2x5 disparos**	Después de 30 segundos, el CRO ordenará: **“FOR THE NEXT COMPETITION SERIES…LOAD”** Después de 5 segundos, **"START"**. Los deportistas tienen 250 seg para disparar cada serie de 5 disparos. Después de 250 segundos, el CRO ordenará **"STOP".**

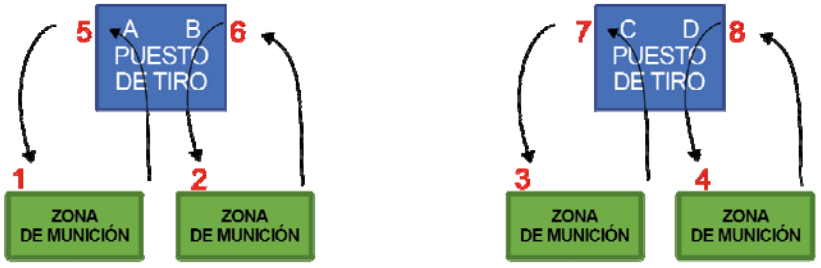
	El locutor hará breves comentarios sobre la clasificación y cualquier otra información relevante, incluyendo que al final de la siguiente serie, los dos deportistas con la clasificación más baja serán eliminados. El mismo procedimiento y la misma secuencia de anuncios continuarán hasta que los deportistas hayan completado dos (2) series de 5 disparos.
h) **ELIMINACIONES** **SERIES DE UN SOLO DISPARO**	Los dos (2) finalistas con la clasificación más baja serán eliminados tras la segunda serie de clasificación (30 disparos en total, 8º lugar y 7º lugar). El locutor anunciará a los deportistas eliminados y comentará su clasificación hasta el momento. Inmediatamente después de que el locutor termine, el CRO ordenará: **"FOR THE NEXT COMPETITION SHOT…LOAD"** 5 segundos, **"START".** Los seis finalistas restantes efectuarán series de un solo disparo en un tiempo máximo de 50 segundos. La información de la cuenta regresiva del disparo debe continuar estando disponible para todos los deportistas. A los 50 segundos, o después de que todos los finalistas hayan disparado un solo disparo, el CRO ordenará **"STOP"**. Esta secuencia y las órdenes correspondientes continuarán hasta que todos los finalistas hayan disparado un solo disparo, tras lo cual el deportista con la clasificación más baja será eliminado. El locutor anunciará al deportista (6º lugar) y hará comentarios relevantes. Los cinco finalistas restantes continuarán efectuando disparos individuales a la orden, y el peor clasificado será eliminado después de cada disparo, de la siguiente manera: Después de 32 disparos – 5º lugar Después de 33 disparos – 4º lugar Después de 34 disparos – 3º lugar (se decide el ganador de la medalla de bronce) Después de 35 disparos – 2° y 1° lugar (se deciden los ganadores de las medallas de plata y de oro)
i) **DESEMPATES**	Si hay un empate para determinar el deportista con la clasificación más baja, los deportistas empatados efectuaran uno o más disparos de desempate hasta que se resuelva el empate. Para los disparos de desempate, el CRO anunciará inmediatamente los apellidos de los deportistas empatados y sus puestos de tiro, y les ordenará que efectúen disparos de desempate siguiendo el procedimiento habitual. Si hay dos deportistas empatados al final de la segunda serie de 5 disparos en la posición de pie, ambos quedan eliminados y el empate se resolverá mediante desempate de la siguiente manera: 1) La puntuación total más alta en la segunda serie de 5 disparos de pie; 2) La puntuación total más alta en la primera serie de 5 disparos de pie; 3) El disparo final con el valor total más alto de la serie tendido; etc. Si hay más de dos deportistas empatados después de la segunda serie de 5 disparos, se realizarán disparos de desempate para decidir quiénes son los dos deportistas eliminados.

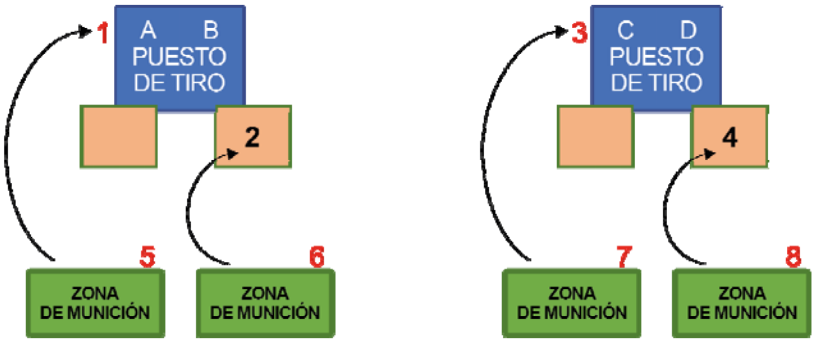
j) FINALIZACIÓN	Después de que los dos (2) finalistas restantes efectúen el último disparo, y si no hay empates ni protestas, el CRO ordenará: **"STOP…UNLOAD"** y declarará **"RESULTS ARE FINAL"** El Miembro del Jurado responsable deberá reunir a los tres medallistas en la zona de competición y el locutor anunciará inmediatamente a los ganadores de medallas de bronce, plata y oro de acuerdo con 6.17.1.14 p.
k) AYUDAS DEL ENTRENADOR	Los entrenadores podrán ayudar a los finalistas llevando el equipo a la línea de tiro antes de la final o quitándoselo después. Durante la Final, los entrenadores podrán ayudar a los deportistas a quitarse las eslingas, ajustar las correas de los hombros de las chaquetas y realizar otros ajustes menores en la ropa, pero no podrán brindarles ninguna otra asistencia física. Podrán hablar con sus deportistas en esos momentos, pero todo el entrenamiento o las asistencias aquí descritas deberán realizarse únicamente en la zona técnica del entrenador, ubicada detrás del FOP. Se permite el entrenamiento no verbal en otros momentos.

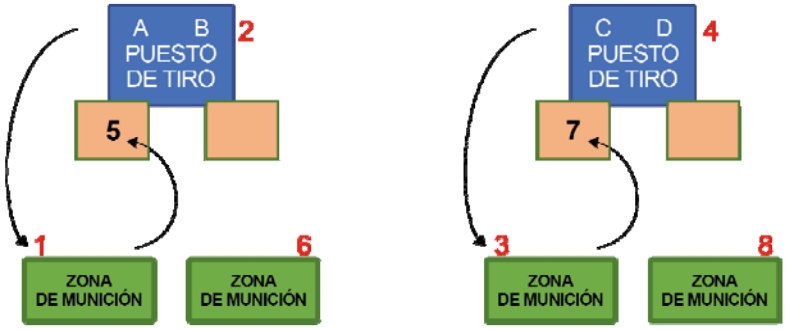
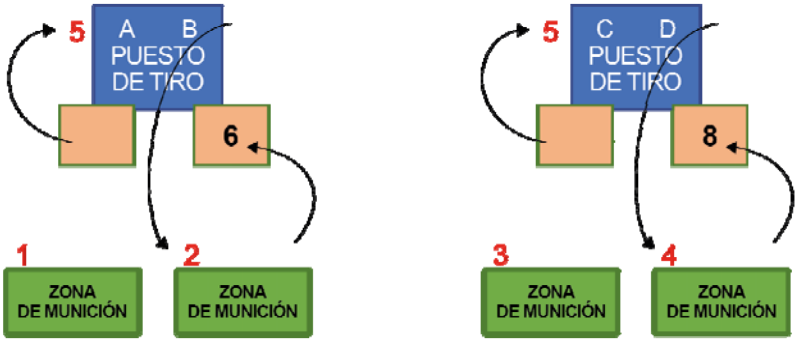
6.17.4 FINAL – PISTOLA TIRO RÁPIDO 25m HOMBRES

a) **FORMATO DE LA FINAL**	La final masculina de Pistola Tiro Rápido de 25 m consta de ocho (8) series de 5 disparos a 4 segundos, con puntuación de acierto(hit) o fallo y eliminación de los finalistas con menor puntuación, comenzando después de la tercera serie y continuando hasta la octava serie cuando se deciden las medallas de oro y plata.
b) **BLANCOS**	Se deben utilizar dos (2) grupos de cinco (5) blancos electrónicos de 25 m. Los puestos de tiro se designarán A-B / C-D. Se asignarán cuatro finalistas a cada grupo. Se utilizará el puesto de tiro de 1,50 m x 1,50 m para cada grupo. Los números de inicio para las finales, del 1 al 8, se entregarán al momento de presentarse. Los números de inicio se determinarán según la clasificación, siendo el puesto más alto el número 1 de inicio para las finales. Los deportistas 1, 3, 5 y 7 se asignarán al grupo de blancos del lado izquierdo (A y C) y los deportistas 2, 4, 6 y 8 al grupo de blancos del lado derecho (B y D), como se muestra en la siguiente figura:  Dos deportistas ocuparán juntos el puesto de tiro cuando se les ordene. Deberán ubicarse a ambos lados del puesto de tiro cuando sea su turno, de modo que al menos un (1) pie toque la línea que delimita el lado izquierdo o derecho del puesto.
c) **ZONA DE CARGA DE MUNICIÓN**	Se proporcionarán zonas de carga de munición, una para cada grupo de blancos. Se ubicarán detrás de los puestos de tiro. Cuatro finalistas se asignarán a cada zona, según su asignación de puesto de tiro. 

d) **PUNTUACIÓN** **DEDUCCIONES**	La puntuación en la Final es impredecible; cada impacto vale un (1) punto; cada fallo vale cero (0). Cualquier disparo con una puntuación de 9.7 o superior, en el blanco de la pistola de tiro rápido de 25 m, se considera un acierto(hit). La puntuación total acumulada (número total de aciertos) en la final determina la clasificación final. Los empates por la eliminación del 8º al 5º puesto se decidirán según el número de inicio de la final. Las deducciones por infracciones ocurridas antes del primer disparo de competición se aplicarán a la puntuación del primer acierto/s de la final. Las deducciones por otras penalizaciones se aplicarán a la puntuación de la serie donde ocurrió la infracción.
e) **TEST DE VELOCIDAD**	No más de 20 minutos después de finalizada la clasificación, y antes del tiempo de presentación para la final, todos los deportistas de la final deben presentarse en el puesto de comprobación de la velocidad con su munición (ver regla 8.4.4.3).
f) **TIEMPO DE PRESENTACIÓN** **30:00 y 20:00 minutos antes**	Los deportistas deben presentarse 30 minutos antes de la hora de inicio con su equipo, ropa de competición y uniforme para la ceremonia de entrega de medallas. El jurado debe completar la verificación del equipo lo antes posible después de la presentación del deportista. Los deportistas o sus entrenadores deben poder colocar su equipo, incluyendo la munición precintada, en sus puestos de tiro al menos 20 minutos antes de la hora de inicio. La munición y los cargadores deben colocarse en la zona de municiones, excepto un (1) cargador y cinco (5) cartuchos que se colocarán en el puesto de tiro para su uso exclusivo en la serie de ensayo. Una vez finalizada, el cargador y la munición restante deben trasladarse a la zona de municiones. Las pistolas deben colocarse en los puestos de tiro. Se puede colocar otro equipo según lo requiera el deportista. El equipo del deportista puede incluir una pistola de reserva que puede utilizarse para reemplazar una pistola defectuosa (debe insertarse la bandera de seguridad). Si el deportista no se presenta a la prueba de velocidad antes de la final, no podrá participar y se clasificará en octavo lugar y se le marcará como DNS en los resultados finales.

g) **LLAMADA A LA LÍNEA** **11 minutos antes.**	Los deportistas serán llamados a la línea aproximadamente 11 minutos antes del inicio, uno por uno, y serán presentados al entrar en el FOP. Permanecerán de cara al público hasta que se les ordene **"TAKEN YOUR POSITIONS".** Los deportistas 1, 2, 3 y 4 ocuparán sus posiciones en los puestos de tiro, y los deportistas 5, 6, 7 y 8 ocuparán sus posiciones en las zonas de municiones, como se muestra en la figura a continuación. 
h) **PREPARACIÓN, DISPAROS DE ENSAYO Y CARGA**	Después de 10 segundos, el CRO dará la orden: **"PREPARATION BEGINS NOW"** Después de un minuto (1): **"END OF PREPARATION".** **"FOR THE SIGHTING SERIES… LOAD"** Treinta (30) segundos después, llamará a los deportistas por su apellido: **ATHLETE 1, and ATHLETE 3…"READY"** Tras la orden "READY", los deportistas pueden colocar los cargadores en sus pistolas y prepararse para disparar. Después de 20 segundos: **"ATTENTIÓN"**, se encienden las luces rojas y los deportistas deben ponerse en la posición de preparados. Al acabar la serie, este procedimiento se repetirá para los deportistas 2 y 4. Cuando los cuatro deportistas hayan disparado, se dirigirán a la zona de municiones y podrán cargar hasta dos cargadores. No habrá más órdenes de carga; los cargadores se cargarán según sea necesario durante la final. El CRO ordenará a los deportistas 5, 6, 7 y 8:**"TAKEN YOUR POSITIONS".** Avanzarán hacia el puesto de tiro, después de 20 segundos el CRO ordenará **"PREPARATION BEGINS NOW"** y el proceso anterior se repetirá. Después de la orden de READY, los deportistas de la derecha del grupo de 5 blancos pueden prepararse para la siguiente serie, pueden tomar su pistola en la mano para prepararse, pero no pueden realizar ejercicios de puntería, elevación de brazos ni tiro en seco. 

i) PROCEDIMIENTO DETALLADO PARA ÓRDENES Y DISPAROS **Los disparos de competición comienzan a las 0:00 min.**	Cada serie de la Competición Final consta de cinco (5) disparos en cuatro (4) segundos. En las tres primeras series, los finalistas dispararán en parejas, primero los dos ubicados en el lado izquierdo de los puestos de tiro. El orden será 1 y 3; 2 y 4; 5 y 7, y 6 y 8. A partir de la cuarta serie, todos los finalistas restantes en la competición dispararán individualmente y en sucesión. El orden de disparo para todas las series es de izquierda a derecha (1 a 8). Después de que un deportista haya disparado su serie, debe regresar inmediatamente a la zona de munición y el siguiente grupo de deportistas debe avanzar a la zona de espera; no se volverá a llamar a la línea. En su lugar, los deportistas rotarán durante la final hasta que sean eliminados o esta finalice. Cuando los deportistas carguen sus cargadores, deben dirigirse a la zona de espera tan pronto como el deportista de su puesto de tiro haya llegado a la zona de municiones. El CRO dará inmediatamente la orden de **READY** (LISTO) al siguiente deportista. A medida que los deportistas avanzan hacia su puesto de tiro, deben posicionarse de la siguiente manera: Deportista a la izquierda de cada puesto de tiro (A y C): en el puesto de tiro. Deportista a la derecha de cada puesto de tiro (B y D): un paso atrás, en la zona de espera.  Después de 20 segundos, el jefe de campo dirá: **“FAMILY NAME OF ATHLETE 1, FAMILY NAME OF ATHLETE 3 READY”.** Después de 20 segundos, el CRO dará la orden de “ATTENTIÓN” y encenderá las luces rojas. Los dos deportistas deben colocar sus pistolas en la posición de LISTO. Las luces verdes se encenderán tras un retraso de siete (7) segundos. Tras los cuatro (4) segundos de disparo, las luces rojas se encenderán durante 10-14 segundos (tiempo de reciclaje de los blancos). Durante este período de 10-14 segundos, el CRO informará la puntuación de esa serie (por ejemplo) **“FAMILY NAME OF ATHLETE 1 – FOUR HITS”.** **“FAMILY NAME OF ATHLETE 3 – THREE HITS”.**

	Una vez que el deportista de la izquierda haya disparado, se alejará de la posición de tiro hacia la zona de munición y el deportista de la derecha se moverá hacia adelante desde la zona de espera.  Después de 20 segundos el oficial técnico señala que los blancos están listos, el CRO anunciará: **"FAMILY NAME OF ATHLETE 2, FAMILY NAME OF ATHLETE 4 READY".** Después de 20 segundos, el CRO dará la orden de **"ATTENTIÓN"** y la serie continuará como se indica arriba. Después de cada serie, el CRO informará la puntuación. Los demás deportistas continuarán disparando en el orden que se muestra en la figura, hasta que todos los deportistas restantes en la competición hayan disparado esa serie. Habrá una pausa de 15 a 20 segundos después de que todos los deportistas completen una (1) serie. Durante esta pausa, el locutor comentará la clasificación actual de los deportistas, las mejores puntuaciones, los deportistas eliminados, etc.  El CRO repetirá este procedimiento hasta que todos los finalistas hayan disparado tres (3) series.
j) ELIMINACIONES	Después de que todos los finalistas disparen la tercera serie, los dos deportistas con menor clasificación son eliminados (7.º y 8.º puesto). Un (1) deportista adicional es eliminado después de cada serie siguiente. Después de la 4.ª serie: 6.º puesto (sin desempate, se decide por el número de inicio). Después de la 5.ª serie: 5.º puesto (sin desempate, se decide por el número de inicio). Después de la 6.ª serie: 4.º puesto (desempate para decidir el 4.º puesto). Después de la 7.ª serie: 3.er puesto (se decide el ganador de la medalla de bronce, desempate si es necesario). Después de la 8.ª serie: 2.º y 1.º puesto (se deciden los ganadores de las medallas de plata y oro, desempate si es necesario).

	A partir de la cuarta serie, los deportistas dispararán individualmente y en sucesión según sus posiciones al inicio de la Final y en el orden de tiro vigente. El orden de tiro para todas las series es de izquierda a derecha (1 a 8). Las posiciones de tiro no se modificarán. Los deportistas deberán esperar su turno en la zona de espera y ocupar sus posiciones inmediatamente después de que su puesto de tiro esté listo.
k) **DESEMPATE**	Si hay un empate para el deportista con la clasificación más baja, que será eliminado del 8º al 5º puesto, el empate se resolverá por el número de inicio Final. Un empate por el 4º puesto y cualquier medalla se resolverá mediante una serie de desempate. Los deportistas realizarán una serie de desempate por separado, comenzando por el deportista con el número de inicio final más bajo.
l) **FINALIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN**	Después de que los dos (2) finalistas restantes disparen la octava serie, y si no hay empates ni protestas, el jefe de campo ordenará: **"STOP... UNLOAD"** y luego declarará **"RESULTS ARE FINAL"** El Miembro del Jurado deberá reunir a los tres medallistas en el FOP y el locutor reconocerá inmediatamente a los ganadores de las medallas de bronce, plata y oro, de acuerdo con 6.17.1.14 q. Antes de que cualquier finalista o su entrenador puedan retirar una pistola de la línea de tiro, el Árbitro de campo deberá comprobar que la pistola esté abierta, con la bandera de seguridad insertada, el cargador retirado y los cargadores vacíos. Las pistolas deberán estar en su caja antes de retirarlas de la línea de tiro.
m) **DISPAROS TARDÍOS E IRREGULARES**	Si un deportista dispara tarde o no dispara a los cinco (5) blancos a tiempo, se descontará un (1) acierto del marcador de esa serie por cada tiempo extra o disparo no efectuado. El/los disparo(s) se marcarán con "OT" fuera de tiempo. Si un deportista dispara dos veces al mismo blanco, el segundo disparo se contabilizará como cero y se aplicará la penalización de un (1) acierto en esa serie.
n) **POSICIÓN PREPARADO (8.7.2, 8.7.3)**	Si el Jurado determina que un deportista levanta el brazo demasiado pronto o no lo baja lo suficiente, se le penalizará con dos (2) aciertos en esa serie (tarjeta verde). En una final, no se dará ninguna advertencia. En caso de reincidencia, el deportista será descalificado (tarjeta roja). Para determinar una infracción de la posición de PREPARADO, al menos dos Miembros del Jurado de competición deben hacer una señal (por ejemplo, levantando la mano) que indique que el deportista levantó el brazo demasiado rápido, antes de que se le imponga una penalización o descalificación.

o) INTERRUPCIONES (8.9)	Las interrupciones durante la serie de ensayo no se pueden reclamar ni repetir. Solo se puede reclamar una interrupción (ADMISIBLE o NO ADMISIBLE) durante la serie de competición. Si ocurre una interrupción durante una serie de competición, un Árbitro de campo debe determinar si la interrupción es ADMISIBLE o NO ADMISIBLE. Si es ADMISIBLE, el deportista debe repetir la serie inmediatamente, mientras los demás finalistas esperan, y recibirá la puntuación de la serie repetida. El deportista tiene 20 segundos para estar preparado para la repetición de la serie. Si la interrupción es NO ADMISIBLE, se debe deducir una penalización de dos (2) aciertos de la puntuación de esa serie. Para cualquier interrupción posterior, un Árbitro de campo debe determinar si la interrupción es ADMISIBLE o NO ADMISIBLE; no se permite ninguna serie repetida y se contabilizarán los aciertos que se muestren, si la interrupción es ADMISIBLE. Si la interrupción es NO ADMISIBLE, se debe deducir una penalización de dos (2) aciertos de la puntuación de esa serie.
p) COMUNICACIÓN CON EL ENTRENADOR	Los entrenadores podrán ayudar a los finalistas llevando el equipo a la línea de tiro antes de la Final o retirándolo después. No podrán ayudar a los deportistas durante la carga. Si un entrenador ayuda a un deportista, llenando el cargador o toca la munición u otro equipo en la zona de municiones durante la final, se aplicará una penalización de los 2 primeros aciertos a la puntuación del deportista. Se permite la comunicación no verbal mientras el deportista se encuentre en el puesto de tiro; la instrucción verbal solo se permite durante la carga cuando el deportista se encuentre en la zona de municiones, pero no debe molestar a otros deportistas ni a los entrenadores.
q) EJERCICIOS DE PUNTERIA	Los ejercicios de puntería, levantamientos de brazos y disparos en seco, en los puestos de tiro, solo se pueden realizar durante el tiempo de preparación. Los deportistas pueden realizar levantamientos de brazos y ejercicios con o sin mancuernas o pesas similares, mientras permanecen en la zona de municiones esperando su turno para disparar.

6.17.5 FINAL – PISTOLA 25m MUJERES

a) **FORMATO DE LA FINAL**	La final femenina de Pistola 25 m consta de diez (10) series de tiro rápido de 5 disparos con puntuación y eliminación de las finalistas con la puntuación más baja, comenzando después de la cuarta serie y continuando hasta la décima serie cuando se deciden las medallas de plata y de oro.
b) **BLANCOS**	Se deben utilizar dos (2) grupos de cinco (5) blancos electrónicos de puntuación a 25metros. Los blancos están etiquetados A-B-R1-C-D-E-F-R2-G-H. En la final, ocho (8) finalistas se asignan a las posiciones A-B-C-D-E-F-G-H según un sorteo aleatorio.
c) **PUNTUACIÓN** **DEDUCCIONES**	La final parte de cero (0). La puntuación es por acierto o fallo, cada disparo dentro de la zona de acierto se contabiliza como un acierto. Cualquier disparo con una puntuación de 10,2 o superior en el blanco de la Pistola Tiro Rápido 25 m cuenta como un acierto. Durante la final, los resultados son acumulativos con la clasificación final de cada deportista determinada por el número total de aciertos. Si dos o más deportistas empatan en una posición a decidir, dispararán series adicionales hasta que se resuelva el empate. Las deducciones por infracciones que ocurran antes del primer disparo de competición se aplicarán a la puntuación de la primera serie de competición. Las deducciones por otras infracciones se aplicarán a la puntuación de la serie donde se produjo la infracción.
d) **TIEMPO DE PRESENTACIÓN** **30:00 y 20:00 minutos antes**	Las deportistas deben presentarse, al menos 30 minutos antes de la hora de inicio, con su equipo y ropa de competición. El jurado debe realizar las comprobaciones del equipo lo antes posible después de la presentación de cada deportista. Se permitirá a las deportistas o a sus entrenadores colocar su equipo, incluyendo la munición suficiente para completar la final, en sus puestos de tiro, al menos 20 minutos antes de la hora de inicio. El equipo de la deportista puede incluir una pistola de reserva que se puede utilizar para reemplazar una pistola averiada (se debe insertar la bandera de seguridad).

e) **LLAMADA A LA LÍNEA,** **TIEMPO DE PREPARACIÓN Y DISPAROS DE ENSAYO** **10:00 minutos antes**	El CRO llamará a las finalistas a la línea de tiro aproximadamente diez (10) minutos antes de la hora de inicio con la orden "**ATHLETES TO THE LINE**" Los deportistas ingresarán de uno en uno y serán presentados mientras caminan hacia su puesto de tiro asignado. Deberán estar de frente al público. El locutor presentará al CRO y al Miembro del Jurado responsable. Tras todas las presentaciones, el CRO anunciará: **"TAKE YOUR POSITIONS"** Después de diez (10) segundos, el CRO iniciará el período de preparación de dos (2) minutos con la orden: **"PREPARATION BEGINS NOW".** Después de dos (2) minutos, el CRO ordenará: **"END OF PREPARATION".** La serie de ensayo consiste en cinco (5) disparos en la secuencia estándar de Fuego Rápido (regla 8.7.6.4). Inmediatamente después del período de preparación, el CRO dará la orden de **"LOAD"**. Los finalistas tienen un (1) minuto para cargar dos (2) cargadores (la Regla 8.7.6.2.d. no aplica para la Final). Solo se dará una (1) orden de **"LOAD"** antes del inicio de la serie de ensayo. Durante toda la final, los deportistas podrán continuar cargando los cargadores según sea necesario. Un (1) minuto después de la orden **"LOAD"**, el CRO dará la orden **"SIGHTING SERIES…READY."** Tras esta orden, los deportistas pueden insertar los cargadores y prepararse para disparar. Veinte segundos después de la orden **"READY"**, el CRO dará la orden **"ATTENTIÓN"** y encenderá las luces rojas. Los deportistas deben colocar sus pistolas en la posición de "LISTO" (regla 8.7.2). Después de siete (7) segundos, se encenderán las luces verdes para las primeras tres (3) series de disparo rápido. Una vez completada la serie, el CRO dará la orden **"STOP"**. No se anunciará la puntuación después de la serie de ensayo. Tras la orden **"STOP",** los blancos y el marcador deben estar limpios y configurados para "COMPETICIÓN".
f) **PROCEDIMIENTO DETALLADO PARA ÓRDENES Y DISPAROS** **Los disparos de competición comienzan a las 0:00 min.**	30 segundos después, comenzará la primera serie de competición y el jefe de campo dará la orden: **"FIRST SERIES…READY."** Tras esta orden, los deportistas podrán insertar los cargadores en sus pistolas y prepararse para disparar.

	20 segundos después de la orden "READY", el CRO dará la orden **"ATTENTIÓN"** y encenderá las luces rojas. Los deportistas deben colocar sus pistolas en la posición de "LISTO" (regla 8.7.2). Después de siete (7) segundos, se encenderán las luces verdes para la primera serie de tiro rápido de tres (3) segundos. Una vez finalizada la serie, el CRO dará la orden **"STOP"**. Tras la orden **"STOP"**, el locutor comentará la clasificación y las puntuaciones de las finalistas. 15 segundos después de que el locutor termine, el CRO dará la orden **"NEXT SERIES...READY"**. Después de 20 segundos, el CRO dará la orden: **"ATTENTIÓN".** Esta secuencia continuará hasta que todos los finalistas disparen cuatro (4) series. Después de la cuarta serie, y si no hay empates en el octavo lugar, el CRO ordenará **"STOP"**.
g) **ELIMINACIONES**	Después de que todas las finalistas disparen la cuarta serie, la deportista de menor clasificación es eliminada (8º puesto). Una (1) deportista adicional será eliminada después de cada serie subsiguiente: Después de la 5ª serie – 7º puesto Después de la 6ª serie – 6º puesto Después de la 7ª serie – 5º puesto Después de la 8ª serie – 4º puesto Después de la 9ª serie – 3º puesto (ganadora de la medalla de bronce) Después de la 10ª serie: 2º puesto y 1º puesto (ganadoras de las medallas de plata y de oro)
h) **DESEMPATE**	Si dos (2) o más deportistas tienen la misma puntuación (total de aciertos) para que se elimine un puesto, las deportistas empatadas deben disparar series adicionales de desempate de 5 disparos en tiro rápido hasta que se resuelva el empate. En caso de empate, el CRO anunciará inmediatamente los apellidos de las deportistas empatadas y les ordenará disparar series de desempate siguiendo el procedimiento habitual.
i) **FINALIZACIÓN**	Después de la 10ª serie, y si no hay empates entre el 1° y el 2° puesto, el CRO ordenará: **"STOP…UNLOAD"** y **"RESULTS ARE FINAL."**. El Jurado debe reunir a los tres medallistas en la zona de competición y el locutor anunciará inmediatamente a los ganadores de las medallas de bronce, de plata y de oro de acuerdo con 6.17.1.14 p.

j) **POSICIÓN DE PREPARADO (8.7.2)**	Si el Jurado de Competición determina que una deportista levanta el brazo demasiado pronto o no lo baja lo suficiente, será penalizada con dos (2) aciertos en esa serie (tarjeta verde). En una Final, no se dará ninguna advertencia. En caso de una segunda infracción en una Final, la deportista debe ser descalificada (tarjeta roja). Para determinar una infracción de la posición de PREPARADO, al menos dos miembros del Jurado de Competición deben dar una señal (por ejemplo, levantar una bandera o una tarjeta) que indique que una deportista levantó el brazo demasiado rápido antes de que se imponga una penalización o descalificación.
k) **INTERRUPCIONES (8.9.1)**	No se podrán reclamar ni completar interrupciones durante la serie de ensayo. Solo se podrá reclamar una interrupción (ADMISIBLE o NO ADMISIBLE) durante la Final. Si ocurre una interrupción durante una serie de competición, un Árbitro de campo determinará si es ADMISIBLE o NO ADMISIBLE. Si la interrupción es ADMISIBLE, la deportista deberá completar la serie inmediatamente mientras las demás finalistas esperan. La deportista tendrá 15 segundos para estar preparada para completar la serie. Si se produjeran interrupciones adicionales, no se podrá completar la serie y se contabilizarán los aciertos mostrados.

6.17.6 Ceremonias de Entrega de Medallas

La Ceremonia de Entrega de Medallas para honrar a las ganadoras de las medallas de oro, plata y bronce debe celebrarse lo antes posible después de cada final, de acuerdo con la regla 3.9.6. Las normas de la ISSF para la realización de las ceremonias de premiación se encuentran en el documento, ***"Directrices para la Acreditación, Campos de Finales y Ceremonias de Premiación"*,** disponible en la sede de la ISSF.

6.18 PRUEBAS DE EQUIPOS MIXTOS DE RIFLE Y PISTOLA

6.18.1 Pruebas de Rifle aire 10m y Pistola aire 10m.

6.18.1.1 Esta regla proporciona reglas técnicas especiales para las pruebas de Equipos Mixtos de Rifle aire 10m y de Pistola aire 10 m.

6.18.1.2 **Composición del Equipo Mixto**

Dos (2) deportistas de cada nación (1 hombre y 1 mujer).

6.18.1.3 **Identificación nacional / Código de vestimenta**

a) Los deportistas de cada nación deben mostrar su identificación nacional en su vestimenta de tiro de la siguiente manera:

b) **Rifle**: el nombre del país indicado por 3 letras, según lo determinado por el COI, en el bolsillo de su chaqueta en el lado que se dirige a la audiencia. Si el CON ya está en la chaqueta de tiro, debe colocarse o pegarse una bandera nacional al bolsillo frente a la audiencia.

c) **Pistola**: el nombre del país indicado por 3 letras según lo determinado por el COI, debe colocarse en la manga de la camiseta/chaqueta deportiva en el lado que se

dirige a la audiencia.

6.18.1.4 **Inscripciones de los Equipos Mixtos.**

a) Las naciones pueden inscribir un máximo de dos equipos en un campeonato, según las reglas de inscripción de la ISSF. Los miembros del equipo pueden ser cambiados por otros deportistas inscritos, no más tarde de las 12:00 horas del segundo día, antes del día de la Competición por Equipos Mixtos. Si el equipo no confirma la inscripción de sus miembros antes de esta fecha límite, estos serán inscritos al azar entre los elegibles y no podrán ser reemplazados.

b) La tarifa de inscripción para cada equipo es de 170.00 EUR (regla 8.4.2 del RG.)

6.18.1.5 **Formato de la competición**

Las pruebas de10m de equipo mixto se llevarán a cabo en dos fases:

a) CLASIFICACIÓN

b) FINAL

6.18.1.6 **Puntuación de los Equipos Mixtos.**

Las puntuaciones y clasificaciones se basan en la puntuación total de los dos miembros del equipo.

6.18.1.7 **Comunicación con el entrenador y Time out.**

a) Durante la Clasificación, se permite la comunicación no verbal,

b) Durante la Final, cada equipo tendrá un (1) entrenador, que deberá estar sentado en un lugar accesible y donde pueda comunicarse con sus deportistas. El entrenador o un deportista podrá solicitar un **"Time out"(tiempo muerto)** levantando la mano inmediatamente después de finalizar una tanda mientras se realizan los anuncios. Esto solo se podrá solicitar una vez durante la final. El entrenador podrá acercarse y hablar con su(s) deportista(s) en la línea de tiro, durante un máximo de treinta (30) segundos, a partir del momento en que contacte con los deportistas.

c) El tiempo será controlado por el Miembro del Jurado Responsable, que anunciará **"Time"** al finalizar los treinta segundos, y el entrenador deberá regresar inmediatamente a su asiento. Si un equipo solicita un “time out”, el entrenador de cualquier otro equipo también podrá acercarse y hablar con su(s) deportistas(s) al mismo tiempo. Esto no afecta la posibilidad de que los demás equipos soliciten su propio tiempo muerto.

6.18.1.8 **Interrupciones de las armas de fuego.**

a) Las interrupciones durante la clasificación, se regirán por la regla 6.13.

b) Las interrupciones del arma durante la Final, se regirán por la regla 6.17.1.6. (Solo se permite una (1) interrupción por equipo).

6.18.1.9 **Reclamaciones y protestas de puntuación de los blancos electrónicos.**

a) Las reclamaciones de los blancos electrónicos durante la calificación se decidirán de acuerdo con la regla 6.16.5.2.

b) Ver regla 6.17.1.8 para reclamaciones de blancos electrónicos durante las finales.

6.18.1.10 **Protestas**

a) Las protestas durante la clasificación se decidirán de acuerdo con la regla 6.16.

b) Las protestas presentadas durante las Finales serán resueltas por el Jurado de Protesta de las Finales según las reglas 6.17.1.10.d y 6.17.1.13

6.18.1.11 **Ceremonias de entrega de medallas.**

Las ceremonias de entrega de medallas para las pruebas de Equipos Mixtos se llevarán a cabo de acuerdo con la regla 6.17.6.

6.18.2 **CLASIFICACIÓN**

6.18.2.1 **Ubicación.**

Las pruebas de Clasificación de los Equipos Mixtos se realizarán en el campo de clasificación, en una o más tandas.

6.18.2.2 **Asignación de los puestos de tiro**

a) Los puestos de tiro de los equipos se asignarán mediante un sorteo aleatorio, por computadora, de acuerdo con la regla 6.6.6.

b) Los equipos de la misma nación no podrán colocarse uno junto al otro.

c) Los miembros de cada equipo disparan uno junto al lado con la deportista femenina a la izquierda.

6.18.2.3 **Llamada a línea**

a) Para cada tanda de Calificación, el CRO llamará a los deportistas a la línea, veinticinco (25) minutos antes de la hora de inicio programada.

b) Los deportistas dispondrán de diez (10) minutos para instalar su equipo en los puestos de tiro asignados.

c) Los deportistas no podrán desenfundar su Rifle/pistola ni colocar ningún equipo, en sus puestos de tiro, hasta que el CRO los llame a la línea.

d) Después de que los deportistas son llamados a la línea, podrán manipular su Rifle/pistola, quitar las banderas de seguridad, disparar en seco y realizar ejercicios de sujeción y puntería, antes del inicio del tiempo de preparación y ensayo.

e) En la final, los deportistas no pueden quitar las banderas de seguridad ni disparar en seco, hasta que comience el tiempo de preparación y ensayo.

6.18.2.4 **Tiempo de preparación y ensayo.**

Los deportistas deben disponer de quince (15) minutos de tiempo de preparación y ensayo, con disparos de ensayo ilimitados, antes del comienzo de la clasificación.

a) El tiempo de preparación y ensayo debe programarse para finalizar aproximadamente treinta (30) segundos antes de la hora oficial de inicio de la competición.

b) Las comprobaciones previas a la competición por parte de los Árbitros de campo deben completarse durante los diez (10) minutos previos al inicio del tiempo de preparación y ensayo;

c) El tiempo de preparación y ensayo comienza con la orden:

"PREPARATION AND SIGHTING TIME…START". .

No se puede disparar antes de la orden**,"START"**;

d) Si un deportista dispara antes de la orden **"START"** para el tiempo de preparación y ensayo, el primer disparo de competición debe ser anotado como cero (0). Si la seguridad está involucrada, el deportista podrá ser descalificado

e) Transcurridos catorce minutos y treinta segundos del tiempo de preparación y ensayo, el jefe de campo debe anunciará **"30 SECONDS"**;

f) Al final del tiempo de preparación y ensayo, el jefe de campo ordenará,

"END OF PREPARATION AND SIGHTING…STOP".

Debe haber una breve pausa de aproximadamente treinta (30) segundos cuando el Oficial de blancos reiniciará los blancos para los disparos de competición, y;

g) Si un deportista dispara después de la orden, **"END OF PREPARATION AND SIGHTING…STOP"** y antes de la orden **"MATCH FIRING…START"**, no se contabilizará como un disparo de competición. Se aplicará el mismo procedimiento que en d).

6.18.2.5 **Número de disparos de competición y límite de tiempo**

a) En la fase de calificación, cada miembro del equipo efectuará treinta (30) disparos de competición (60 disparos en total por equipo), con un límite de tiempo de cuarenta (40) minutos. Cada deportista dispara independientemente de su compañero.

6.18.2.6 **Puntuación.**

En las tandas de calificación, se utilizará la puntuación decimal (regla 6.3.3.1) para la prueba de Rifle Aire 10m de equipos mixtos. Se utilizará la puntuación de anillo completo para la prueba de Pistola Aire 10m de equipos mixtos.

6.18.2.7 **Clasificación por equipos**

a) Las puntuaciones de cada miembro del equipo se sumarán y se clasificarán los resultados del equipo.

b) Los empates se resolverán aplicando la regla 6.15.1 (la suma de las puntuaciones de los dos miembros del equipo).

c) Los cuatro (4) equipos mejor clasificados pasarán a la final.

6.18.3 **FINAL**

La final consiste en que todos los miembros del equipo disparen 3 series de 5 disparos en 250 segundos a la orden, seguidas de 3 disparos individuales a la orden en 50 segundos. El equipo con la puntuación acumulada más baja en esta fase quedará eliminado en cuarto lugar. Los miembros restantes del equipo efectuarán otros 3 disparos individuales, a la orden en 50 segundos y el equipo con la puntuación acumulada más baja obtendrá la medalla de bronce. Tras otros 3 disparos individuales por parte de todos los miembros del equipo, se decidirán las medallas de oro y plata. Cada miembro del equipo que gane medallas de oro y plata realizará un total de 24 disparos.

6.18.3.1 **Ubicación**

Las finales de equipos mixtos de Rifle y Pistola 10m deben, si es posible, ser disparadas en un campo de finales. Los monitores de resultados visibles, para ambos miembros de cada equipo, deben estar disponibles en el FOP.

6.18.3.2 Procedimiento

a) Los deportistas o sus entrenadores deberán poder colocar su equipo en sus puestos de tiro designados al menos quince (15) minutos antes de la hora de inicio programada. Posteriormente, deberán abandonar la zona de competición y esperar a ser llamados a la línea.

b) No se podrán dejar bolsas ni cajas de transporte en la zona de competición.

6.18.3.3 **Oficiales de finales**

La conducción y supervisión de las finales de equipos mixtos se realizará de acuerdo con la regla 6.17.1.10.

6.18.3.4 **Presentación y tiempo de inicio**

a) La hora de inicio de la final es cuando el jefe de campo inicia las órdenes para el primer disparo de competición.

b) Los ocho deportistas clasificados para la final deben presentarse en la zona de preparación del campo de finales, con todo el equipo necesario, al menos treinta (30) minutos antes de la hora de inicio de la final. Se penalizará con dos (2) puntos, deducidos de la primera serie de competición, si uno o dos miembros del equipo no se presentan a tiempo. Cada equipo podrá estar acompañado por un entrenador.

c) Si un deportista o un equipo se presenta después de veinte (20) minutos de la hora de inicio, no podrá comenzar y se clasificará en cuarto lugar.

d) Los jurados deberán completar las comprobaciones de equipo durante el período de presentación de informes y lo antes posible después de la presentación de cada deportista.

e) Los deportistas o sus entrenadores deberán poder colocar su equipo en sus puestos de tiro designados al menos quince (15) minutos antes de la hora de inicio programada. Posteriormente, deberán abandonar la zona de competición para esperar a ser llamados a la línea.

f) Los equipos deberán reunirse en orden de tiro para la llamada a la línea, ocho (8) minutos antes de la hora de inicio de la final.

g) Si la ceremonia de entrega de medallas se programa después de la final, todos los deportistas deberán presentarse con el uniforme de su equipo nacional, apropiado para la ceremonia de entrega de medallas.

6.18.3.5 **Asignación de puestos de tiro**

a) Para la final, los equipos se asignarán a las posiciones A-B/C-D/E-F/G-H mediante un sorteo aleatorio.

b) Los miembros de los equipos podrán cambiar de posición para la final. Si se desea un cambio, el entrenador del equipo deberá informar al jurado de la oficina de RTS qué miembro del equipo disparará a la izquierda y cuál a la derecha antes de que finalice el tiempo de protestas, cuando se publiquen los resultados de la clasificación preliminar.

6.18.3.6 **Puntuación**

a) Todos los disparos en las finales, (tanto de Rifle como de pistola) se puntuarán con decimales.

La Final consta de tres (3) series de cinco (5) disparos de COMPETICIÓN, cada uno con un tiempo de 250 segundos por serie (5 + 5 + 5 disparos). A continuación, nueve (9) disparos de COMPETICIÓN, cada uno con una orden de 50 segundos. La eliminación del equipo con la puntuación más baja comienza después del decimoctavo tiro y continúa después de cada tres tiros hasta que se decidan las medallas de oro y plata. Hay un total de veinticuatro (24) disparos en la Final.
La puntuación en las finales se basa en el sistema decimal. La suma de las puntuaciones totales en una final determina la clasificación final, y los empates se resuelven según las puntuaciones de los desempates. Las deducciones por infracciones ocurridas antes del primer disparo de COMPETICIÓN se aplicarán a la puntuación de dicho disparo. Las deducciones por otras penalizaciones se aplicarán a la puntuación del disparo donde se produjo la infracción.

Si las puntuaciones están empatadas, cada miembro de los equipos empatados efectuará disparos adicionales, a la orden, hasta que se resuelva el empate.

6.18.3.7 **Reclamación de los blancos electrónicos de puntuación durante las finales**

Ver regla 6.17.1.8

6.18.3.8 **Llamada a la línea**

Aproximadamente -8:00 minutos antes del inicio, los equipos para la final ingresarán a la zona FOP, de uno en uno. A medida que cada equipo ingrese a la zona FOP, el locutor los presentará al público. Los deportistas deben pararse frente a sus puestos de tiro designados, de cara al público, y permanecer en esa posición hasta que todos hayan sido presentados, incluyendo el Miembro del Jurado responsable y al Jefe de Árbitro de campo.

6.18.3.9 **Tiempo de preparación y ensayo**

Después de treinta (30) segundos para Rifle y diez (10) segundos para pistola el CRO ordenará:

"FIVE MINUTES PREPARATION AND SIGHTING TIME…START"

Después de cuatro (4) minutos 30 segundos anunciará **"30 SECONDS"**

Después de cinco (5) minutos, ordenará:

"STOP…UNLOAD"

6.18.4 **PROCEDIMIENTO DE LA FINAL**

a) Un (1) minuto después de finalizar el tiempo de preparación y ensayo, el CRO ordenará:

b) **"FOR THE FIRST COMPETITION SERIES, LOAD…** (5) seconds**…START"**

c) Cada miembro del equipo efectuará una serie de cinco disparos en un tiempo máximo de doscientos cincuenta (250) segundos.

d) Cualquier deportista puede disparar primero.

e) El jefe de campo podrá dar la orden de **"STOP"** después de que todos los deportistas hayan disparado.

f) Inmediatamente después de la orden **"STOP"**, se anunciará el equipo con la puntuación combinada más alta de cada tanda.

g) El locutor comentará durante 15 a 20 segundos la clasificación actual de los equipos y las puntuaciones más destacadas. No se anunciarán las puntuaciones individuales de los disparos.

h) La secuencia de disparos se repetirá con dos series más, de cinco (5) disparos. A continuación, se realizarán tres (3) disparos individuales a la orden en 50 segundos. Tras 18 disparos, se decidirá el cuarto puesto. Los tres miembros restantes del equipo dispararán tres (3) disparos adicionales cada uno, a la orden, para determinar los ganadores de la medalla de bronce. Los dos equipos restantes repetirán este proceso para determinar las medallas de plata y oro.

6.18.4.1 **Ganador de la medalla de bronce.**

a) El locutor anunciará el equipo ganador de la medalla de bronce.

b) Un Árbitro de campo deberá verificar que las acciones de Rifle y de pistola estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas.

6.18.4.2 **Finalización**

a) Una vez decididas las medallas de oro/plata, el CRO ordenará:

"STOP...UNLOAD" declarando **"RESULTS ARE FINAL**"

El locutor anunciará los equipos ganadores de las medallas de oro y plata.

b) Un Árbitro de campo deberá verificar que las acciones de Rifles y de Pistolas estén abiertas con las banderas de seguridad insertadas.

c) Los medallistas de oro y plata deberán estar acompañados en la zona de competición por los medallistas de bronce y el jurado los pondrá en línea, como en las finales individuales, para las fotografías oficiales y los anuncios. Se permitirá a los deportistas sostener sus armas para las fotografías.

6.18.4.4 **Producción y música de la final**

a) Durante la fase de calificación, se deberá reproducir música.

b) Durante la final, se deberá reproducir música.

c) El Delegado Técnico debe aprobar el programa musical. Se recomienda que se fomente el apoyo entusiasta del público, durante la final.

6.18.5.5 **Asuntos irregulares o controvertidos.**

La regla técnica general 6.17 de la ISSF se aplicará a los asuntos no mencionados en las reglas anteriores. El jurado decidirá sobre los asuntos irregulares o controvertidos de acuerdo con las Reglas Técnicas Generales de cada prueba.

6.19 FORMULARIOS

Los formularios que se utilizarán para la realización de los campeonatos de la ISSF, se proporcionan en las páginas siguientes de la siguiente manera:

a) FORMULARIO DE PROTESTA (P)

b) FORMULARIO DE APELACIÓN (AP)

c) FORMULARIO DE INCIDENCIAS DE CAMPO DE TIRO (IR)

d) FORMULARIO NOTIFICACIÓN PUNTUACIÓN OFICINA RTS (CN)

e) FORMULARIO CÓMPUTO PISTOLA TIRO RÁPIDO 25m (RFPM)

f) FORMULARIO CÓMPUTO PISTOLA ESTÁNDAR 25m (STDP)

g) FORMULARIO ADVERTENCIA INFRACCIÓN CÓDIGO VESTIMENTA (DC)

FORMULARIO DE PROTESTA – Página 1

	FORMULARIO DE PROTESTA	**P**
Información de la protesta (para ser rellenada por el deportista o el Oficial del equipo)		
Prueba:		
Protesta al jurado:		
Fecha hora de la acción o decisión a protesta		
Acción o decisión protestada (descripción por escrito)		
Motivo de la protesta (también enumere las reglas ISSF concernientes):		
Protesta realizada por: *Los datos personales proporcionados por usted solo se utilizan para el procesamiento de su protesta. Al enviar la protesta, confirma que ha leído y entendido el Reglamento de Protección de Datos de la ISSF tal como se publica en la sección "Reglas" en www.issf-sports.org* Nombre y firma		
Recibo de la protesta (a cumplimentar por personal de organización)		
Protesta recibida: Fecha:		Hora:
Tarifas cantidad pagada:	Recibido por:	
Nombre y firma del personal que reciba la protesta:		

FORMULARIO DE PROTESTA – PÁGINA 2

Decisión del jurado (para ser completada por la presidencia del jurado):
El jurado se reunió en los días a considerar la protesta Fecha Hora
La protesta fue Estimada □ / Denegada□
Motivo de la decisión del jurado:
Por la presidencia del jurado: Nombre y firma:
Notificación de la protesta.
Fecha:
Hora:
Tarifas retenidas / devueltas

FORMULARIO DE APELACIÓN – PÁGINA 1

	APELACIÓN DE UNA DECISIÓN DEL JURADO ANTE EL JURADO DE APELACIÓN	**AP**

Debe ser rellenado por el jefe del equipo o el representante:

Si continua el desacuerdo con la decisión del jurado, el asunto puede ser apelado ante el jurado de apelación. Se debe adjuntar una copia del formulario de protesta anterior (P).

Motivo de la apelación:

Protesta realizada por:
Los datos personales proporcionados por usted solo se utilizan para el procesamiento de su protesta. Al enviar la protesta, confirma que ha leído y entendido el Reglamento de Protección de Datos de la ISSF tal como se publica en la sección "Reglas" en www.issf-sports.org

Nombre-Federación-Firma:

Notificación de la apelación (para completar por el oficial que recibe la apelación)

Apelación recibida: Fecha: Hora:

Tarifas cantidad pagada: Recibida por:

Nombre y firma del personal que reciba la protesta:

FORMULARIO DE APELACIÓN – PÁGINA 2

Decisión del jurado (para ser completado por el presidente del jurado)
El jurado de apelación se reunió en los días a considerar la protesta. Fecha: Hora:
La protesta fue Estimada □ / Denegada □
Motivo de la decisión del jurado:
Presidente del jurado: Nombre y firma:
Notificación para el recurrente:
Fecha:
Hora:
Tarifas retenidas / devueltas Nombre y firma:
LA DECISIÓN DEL JURADO DE APELACIÓN ES DEFINITIVA

NOTA: Una vez cumplimentado por el comité de organización, este formulario debe ser enviado inmediatamente a la oficina de clasificación RTS.

FORMULARIO DE INCIDENCIAS EN EL CAMPO

	FORMULARIO DE INFORME INCIDENCIAS EN EL CAMPO	**IR**

Número de registro del informe de incidencia: (Se debe guardar una copia en el registro del campo)					
Fecha del incidente:		Hora del incidente:			
Prueba:		Tanda:		Puesto de tiro :	
Nombre del deportista:				Fase:	
Número de dorsal:		Federación:		Serie:	
Breve resumen de la incidencia:					
Reglas ISSF aplicables:					
Sanciones impuestas:					

Firma del Árbitro que elabora el informe:		Nombre:		Hora:	
Firma del Miembro del Jurado:		Nombre:		Hora:	
Firma del Árbitro de RTS:		Nombre:		Hora:	
Firma del Miembro del Jurado de RTS		Nombre:		Hora:	
Firma del Oficial Técnico de clasificación :		Nombre:		Hora:	
Enmienda de puntuación Referencia:			ref:		

NOTA: Una vez cumplimentado por el comité de organización, este formulario debe ser enviado inmediatamente a la oficina de clasificación RTS

FORMULARIO DE NOTIFICACIÓN DE LA PUNTUACIÓN DE LA OFICINA DE RESULTADOS TIEMPOS Y PUNTUACIÓN

	FORMULARIO DE NOTIFICACIÓN DE PUNTUACIÓN DE LA OFICINA DE RTS	**CN**

Prueba:		Fecha:			
Fase:		Eliminatoria Clasificación:			
Resultado preliminar enviado por (nombre):			Hora:		
Hora límite de protesta:			Hora:		
No hubo protestas (NOMBRE):			Resultados confirmados:		
O…					
Protesta presentada (VER FORMULARIO DE PROTESTA)		Tiempo de protesta recibido:			
RESULTADOS NO CONFIRMADOS					
Firma del Oficial de clasificación:			Hora:		
Firma del miembro del jurado de clasificación:			Hora:		
Firma del responsable técnico de clasificación:			Ref:		

NOTA: Una vez cumplimentado por el comité de organización, este formulario debe ser enviado inmediatamente a la oficina de clasificación RTS

CÁLCULO DE PUNTUACIÓN EN UNA INTERRUPCIÓN DE PISTOLA DE TIRO RÁPIDO 25 METROS HOMBRES

	PISTOLA TIRO RÁPIDO 25 m HOMBRES **Cómputo de resultados de una interrupción**					**RFPM**
Fase / tanda:		Series	**1ª / 2ª**	Hora de la interrupción		
		Tiempo	**8s / 6s / 4s**			
Número del puesto de tiro		Nombre del deportista				
Número dorsal:		Federación:		Fecha:		

En caso de interrupciones ADMISIBLES, poner "AM"; para interrupciones "NO ADMISIBLES", poner "NAM 0"; para DISPAROS NULOS, poner "0":

Disparo: **Series:**	Monitor izquierdo	Monitor	Monitor central	Monitor	Monitor derecho	Total
Competición						
Repetición de la interrupción:						
Resultado final:						

(La puntuación final es igual al total de los valores más bajos de cada columna)

Si es la segunda parte de una serie de 10 disparos, se debe anotar el total de los 5 primeros disparos; si no, se deja en blanco.	Resultado de los 5 disparos previos:		Resultado correcto de los 10 disparos:

Firma del Árbitro de campo:		Nombre del Árbitro (letra de imprenta):	
Firma del Miembro del Jurado:		Nombre miembro del jurado (Letra de imprenta):	
Firma del Árbitro de RTS:		Firma del jurado de clasificación RTS:	
Confirmación de la intervención manual sobre el resultado informatizado del ordenador de clasificación		Firma del responsable técnico:	
Firma del jurado de clasificación:		Número de referencia de la corrección:	

NOTA: Una vez cumplimentado por el comité de organización, este formulario debe ser enviado inmediatamente a la oficina de clasificación RTS

CÁLCULO DE PUNTUACIÓN EN UNA INTERRUPCIÓN DE PISTOLA ESTÁNDAR 25 METROS HOMBRES

ISSF	**PISTOLA ESTÁNDAR 25 m Cómputo de resultados de una interrupción**					**Form STDP**
Tanda	Series	1a / 2a / 3a / 4a			Hora de la interrupción	
	Fase	150 seg	20 seg	10 seg		
Número del puesto de tiro		Nombre del deportista				
Número dorsal		Federación			Fecha	

Para interrupción ADMISIBLE inserte "AM", para NO ADMISIBLE inserte "NAM 0", para los NO DISPARADOS inserte "0" – solo para ceros, o para disparos no efectuados (por número de disparo) en el blanco en ambas o más series:

Disparo: / Series:	1	2	3	4	5	Total
Competición						
Repetición de la interrupción						
Repetición 2ª interrupción						
Resultado Final						

(La puntuación final es la suma de las cinco puntuaciones de menor valor en general)

Si es la segunda parte de una serie de diez disparos, se debe registrar el total de los cinco disparos anteriores (los primeros); de lo contrario, se deja en blanco.		Resultado de los 5 disparos previos:		Resultado correcto de los 10 disparos:	

Firma del RO que inicia el informe:		Nombre		Hora:	
Firma del Mie		Nombre		Hora:	
Firma del Oficial RTS		Nombre		Hora:	
Firma del Miembro del Jurado RTS:		Nombre		Hora:	
Firma del Técnico Oficial del Ranking:		Nombre		Hora:	
Referencia de modificación de puntuación:			Ref:		

NOTA: Una vez cumplimentado por el comité de organización, este formulario debe ser enviado inmediatamente a la oficina de clasificación RTS

ADVERTENCIA DE INFRACCIÓN DEL CÓDIGO DE VESTIMENTA / PUBLICIDAD

	ADVERTENCIA DE INFRACCIÓN DEL CÓDIGO DE VESTIMENTA/PUBLICIDAD	**DC**

Número de informe de incidente: (Se debe mantener un registro en el registro del campo)			
Fecha de la infracción:		Hora de la infracción:	
Nombre del deportista:			
Dorsal:		Federación:	
Descripción de la infracción del código de vestimenta / publicidad:			
Acción correctiva solicitada:			
Firma del miembro del jurado:		Nombre:	Hora:

NOTA: Una vez cumplimentado por el comité de organización, este formulario debe ser enviado inmediatamente a la oficina de clasificación RTS

6.20 CÓDIGO DE VESTIMENTA DE ISSF

La regla técnica general RTG 6.7.5 de ISSF establece:

"Es responsabilidad de los deportistas, entrenadores y oficiales aparecer en el campo vestidos de una manera apropiada para una prueba deportiva pública. La ropa que usan los deportistas y los oficiales debe cumplir con el código de vestimenta de la ISSF."

6.20.1 GENERAL

Todos los deportes se preocupan por las imágenes que presentan a la juventud, al público y a los medios de comunicación. Los deportes olímpicos, en particular, se juzgan por si sus deportistas, entrenadores y oficiales presentan unas imágenes profesionales que demuestran sus mejores cualidades. La capacidad del tiro para crecer como un deporte, para atraer a nuevos participantes y aficionados y para asegurar su condición como un deporte olímpico, se ve afectada por la forma en que se visten sus deportistas y oficiales. Este código de vestimenta de la ISSF proporciona reglas y directrices para la aplicación de la regla 6.7.5.

6.20.2 REGLAS DE VESTIMENTA PARA DEPORTISTAS

6.20.2.1 Toda la ropa utilizada por los deportistas, en entrenamientos, eliminaciones, clasificaciones y finales, debe ser ropa apropiada para el uso de los deportistas, en las competiciones deportivas, de clase internacional. La ropa de los deportistas debe transmitir imágenes positivas de los deportistas de tiro como deportistas de deportes olímpicos.

6.20.2.2 Cuando participen en las competiciones, los deportistas de Rifle, Pistola, Escopeta y Blanco Móvil deben usar ropa de tipo deportivo que incorpore o exhiba los colores y los emblemas nacionales, del comité olímpico nacional o de la federación nacional. La ropa adecuada para usar durante las competiciones incluye ropa de entrenamiento, chándales o uniformes de calentamiento etc., tal como los emiten las federaciones nacionales o los comités olímpicos nacionales.

6.20.2.3 Los miembros de un equipo que participe en una competición por equipos deben usar el mismo uniforme que refleje la nación que representan.

6.20.2.4 Durante las ceremonias de entrega de premios o en otras ceremonias, los deportistas deben vestirse con su uniforme nacional oficial o trajes de entrenamiento nacionales. Para los equipos, todos los miembros deben llevar uniformes nacionales apropiados. Si un deportista se presenta en una ceremonia de entrega de premios sin e l uniforme del equipo nacional, un miembro del jurado puede retrasar la ceremonia y exigir que el deportista se cambie y se ponga la ropa adecuada antes de que la ceremonia pueda continuar.

6.20.2.5 La ropa de los deportistas de rifle debe cumplir con el reglamento de vestimenta descrito en la regla 7.5. Si no usan pantalones o zapatos de tiro especiales, la ropa usada durante las competiciones debe cumplir con el código de vestimenta de ISSF.

6.20.2.6 Durante todos los entrenamientos y competiciones de pistola, las mujeres deben usar vestidos, faldas, faldas pantalón, pantalones cortos o pantalones largos, y blusas o tops (deben cubrir la parte delantera y trasera del cuerpo y estar sobre cada hombro). Los hombres deben vestir pantalones largos o pantalones cortos y camisas de manga larga o corta. A los deportistas no pueden usar ningún tipo de ropa que mejore el rendimiento. Toda la ropa de los deportistas debe cumplir con el código de vestimenta de la ISSF (regla 6.7.5 y 6.20).

6.20.2.7 Los deportistas de escopeta deben cumplir con el reglamento de vestimenta de escopeta descrito en la regla 9.12.1.

6.20.2.8 Si se usan pantalones cortos durante las competiciones, la parte inferior de la pernera no debe estar a más de 15 cm por encima del centro de la rótula. Las faldas y los vestidos también deben cumplir con esta medida.

6.20.3 ARTÍCULOS PROHIBIDOS

6.20.3.1 Las prendas de vestir prohibidas para las competiciones y las ceremonias de entrega de medallas incluyen pantalones vaqueros azules. Además, pantalones similares en colores no apropiados, ropa de camuflaje, camisetas sin mangas, pantalones cortos demasiado cortos (ver 6.20.2.8), pantalones cortos rotos y pantalones con parches o agujeros, así como camisas o pantalones con mensajes no deportivos o inapropiados (ver 6.12.1, no se permite ningún tipo de propaganda). Los colores deportivos deben ser colores de uniformes nacionales. Si no se usan los colores nacionales, los colores no deportivos que deben evitarse son el camuflaje, los cuadros escoceses, el caqui, la verde oliva o el marrón

6.20.3.2 Los deportistas no pueden usar sandalias de ningún tipo ni quitarse los zapatos (con o sin calcetines).

6.20.3.3 El cambio de ropa debe hacerse en las zonas designadas y no en la zona de competición. No se permite el cambio de ropa en los puestos de tiro o en los campos de tiro.

6.20.3.4 Toda la ropa debe cumplir con las Reglas de Habilitación, Derechos Comerciales, Patrocinio y Publicidad de la ISSF con respecto a la exhibición de las marcas del fabricante y del patrocinador. Durante los Juegos Olímpicos se requiere el cumplimiento de la regla 50 del COMITÉ OLÍMPICO INTERNACIONAL.

6.20.4 REGLAS DE VESTIMENTA PARA ENTRENADORES Y OFICIALES

6.20.4.1 El código de vestimenta de la ISSF se aplica a los Miembros del Jurado de la ISSF y a los Oficiales Técnicos nacionales, incluidos los Árbitros de campo y los Árbitros de escopeta. El código de vestimenta de la ISSF también se aplica a los entrenadores cuando están trabajando en el campo de juego durante el entrenamiento, las competiciones o las finales.

6.20.4.2 A menos que el organizador proporcione ropa oficial especial, los miembros del jurado deben usar pantalones oscuros o faldas, con camisas de colores claros con cuello y mangas largas o cortas. Si por el clima es necesario un suéter o chaqueta abrigada, preferiblemente debe ser de un color oscuro. En climas cálidos, se recomiendan pantalones ligeros. Se recomiendan zapatos oscuros normales o deportivos.

6.20.4.3 Mientras estén de servicio, los Miembros del Jurado deben usar los chalecos rojos de Jurado aprobados por la ISSF que están disponibles en la sede de la ISSF.

6.20.4.4 Mientras estén de servicio, los Árbitros de escopeta deben usar los chalecos azules oficiales de Árbitro de la ISSF que están disponibles en la sede de la ISSF.

6.20.4.5 Los Oficiales de competición y los entrenadores no pueden usar las prendas de vestir prohibidas que se describen en el párrafo 6.22.3 anterior.

6.20.5 REGLAS DE VESTIMENTA PARA FOTÓGRAFOS, COMENTARISTAS Y OPERADORES DE CÁMARA DE TV.

6.20.5.1 Los fotógrafos, comentaristas y operadores de cámara de televisión acreditados, con acceso a la zona de competición deben respetar el código de vestimenta ISSF porque están trabajando a la vista del público.

6.20.5.2 Los fotógrafos y operadores de cámara de televisión no deben usar camisetas sin mangas, pantalones cortos, pantalones cortos deportivos o de running. Si usan pantalones cortos, deben usar calcetines y zapatos.

6.20.5.3 Los fotógrafos que trabajen en el FOP deben usar el peto/chaleco de FOTOGRAFO de agencias de noticias principales o de FOTOGRAFO de medios individuales independientes, oficialmente emitidos por ISSF. Los chalecos para fotógrafos llevarán el logotipo de la ISSF y pueden llevar el logotipo de un patrocinador que no sea más grande que el logotipo de la ISSF. Los chalecos de los fotógrafos están numerados para que los coordinadores de fotografía o el Delegado Técnico de la ISSF puedan identificarlos.

6.20.5.4 Los operadores de cámara de televisión que trabajen en la zona de competición deben llevar el chaleco/dorsal oficial de OPERADOR DE CÁMARA. Estos chalecos deben llevar el logotipo de ISSF y tener números fácilmente distinguibles en la parte delantera y trasera del chaleco con dorsal para que los operadores de cámara de televisión puedan ser identificados.

6.20.5.5 Los fotógrafos y cámaras de televisión no pueden usar ningún otro chaleco o chaqueta que muestre publicidad mientras trabajan en la zona de competición.

6.20.6 PROCEDIMIENTOS DE APLICACIÓN DEL CÓDIGO DE VESTIMENTA

6.20.6.1 Los Jurados de Control de Equipo, rifle, pistola y escopeta de la ISSF son responsables de hacer cumplir las reglas de vestimenta de la ISSF y el Código de vestimenta de la ISSF.

6.20.6.2 Durante los campeonatos de la ISSF, los Jurados de la ISSF emitirán advertencias, por escrito con solicitudes para corregir las infracciones de vestimenta, en las primeras infracciones. Los deportistas que reciban advertencias por escrito y no corrijan las infracciones de vestimenta (cambiarse de ropa) serán descalificados. Los Jurados normalmente darán advertencias durante la inspección del equipo o el entrenamiento. Los Jurados pueden permitir que un deportista complete el entrenamiento previo (Escopeta o Pistola 25 m) antes de cambiarse, si no hay suficiente tiempo disponible para cambiarse. A ningún deportista se le permitirá participar en una competición de calificación o final o en una ceremonia de entrega de medallas mientras use ropa inapropiada o prohibida.

6.20.6.3 Antes y durante las competiciones, los Jurados deben usar el formulario de advertencia de infracción del código de vestimenta o publicidad de la ISSF (formulario DC) para informar a los infractores del código y para solicitar una acción correctiva.

6.21 ÍNDICE

Abreviaturas utilizadas en las listas de resultados	6.14.4.2
Abuso físico de Árbitro o deportista	6.12.6.2.d/
Administración del campeonato	6.6
Advertencia	6.12.6.2 a
Alcance de las reglas técnicas	6.1.3
Alteración de un arma o equipo	6.7.9.4
Altura de los blancos	6.4.6.1
Amenaza a la seguridad de otros en un campo de tiro	6.2.1.4
Anulación de un disparo	6.11.6.9
Anulación de un disparo – El deportista no disparó: Confirmado	6.11.6.9 a / 6.11.6.7
Anulación de un disparo – El disparo es denunciado por otro deportista	6.11.6.9 b
Apelaciones	6.16.6
Apelaciones – Comprobación posterior a la competición DSQ	6.7.9.3
Aplicación de las reglas de la ISSF	6.1.2
Árbitros de campo – Conocimiento y cumplimiento de las reglas de la ISSF	6.1.2 e
Árbitros de campo – Deberes y funciones	6.9.2
Asignación de puestos de tiro	6.6.6
Asignación de puestos de tiro – Blanco Móvil (regla 10.7.3.1)	6.6.6.5
Asignación de puestos de tiro – Equipos – Más de una tanda	6.6.6 g
Asignación de puestos de tiro – Escopeta (regla 9.11.2.3)	6.6.6.4
Asignación de puestos de tiro – Igualdad de condiciones	6.6.6 c
Asignación de puestos de tiro – Limitaciones de alcance	6.6.6 c
Asignación de puestos de tiro – Pistola de Tiro Rápido 25m	6.6.6.2
Asignación de puestos de tiro – Principios básicos	6.6.6
Asignación de puestos de tiro – Pruebas 10m	6.6.6 f / 6.6.6 g
Asignación de puestos de tiro – Pruebas de eliminación campos al aire libre	6.6.6.1
Asignación de puestos de tiro – Supervisada por el Delegado Técnico	6.6.6 a
Avería – Si está permitido, disparos de ensayo adicionales	6.13.4
Averías	6.13
Averías de armas/municiones	6.13
Averías no permitidas	6.13.2.2
Averías permitidas	6.13.2.1
Avisos mostrados	6.11.8 h
Balín – Cargar solo uno (1)	6.11.2.4/6.2.3.3
Banderas de seguridad	6.2.2.2
Banderas de viento 50m / 300m	6.4.4
Blanco de Pistola Aire 10m	6.3.4.6
Blanco de precisión para Pistola a 25 m y 50 m	6.3.4.5
Blanco Móvil – Ancho del puesto de tiro	6.4.15.5
Blanco Móvil – Asignación de puestos de tiro	6.6.6.5
Blanco Móvil – Deportista visible para los espectadores	6.4.15.4
Blanco Móvil – Posición de disparo en seco	6.4.15.5
Blanco Móvil – Tiempos de ejecución	6.4.15.8
Blanco Móvil 10 m – Blanco	6.3.4.8
Blanco Móvil 10 m – Blancos electrónicos de puntuación	6.4.16.2
Blanco Móvil 50 m – Blanco	6.3.4.7
Blanco para Pistola 25 m y Pistola Tiro Rápido 25m	6.3.4.4

Blancos de 25 m – Letras en los blancos	6.4.3.6
Blancos de 25 m – Tiempos de exposición	6.4.12
Blancos electrónicos de puntuación	6.3.2
Blancos de puntuación electrónica de 300 m: – Disparos cruzados	6.11.6.9 c
Blancos de testigo 25 m	6.3.5.3
Blancos de testigo 50 m/300 m	6.3.5.2
Blancos electrónicos de puntuación – Verificados por el Delegado Técnico	6.3.2.8
Blancos electrónicos de puntuación: – Responsabilidad del deportista	6.10.4
Blancos Pistola 25m y Pistola Tiro Rápido 25m	6.3.4.4
Blancos precisión	6.3.4.5
Cambiar blancos electrónicos a competición por parte de los Árbitros de campo	6.10.4 b
Cambio de banderas de viento antes del tiempo de preparación	6.4.4.6
Cambio de ensayo a competición	6.10.4
Cambio o relleno – Cilindro de gas o aire	6.11.2.3
Campo de tiro en funciones	6.4.11.11
Campo interior – Medición de luz	6.4.14.2/6.4.14.3
Campo interior – Requisitos de luz (Lux)	6.4.14
Campos de 10 m – Mediciones de luz	6.4.14
Campos de 25 m – Equipamiento de los puestos de tiro	6.4.11.10
Campos de 25 m – Secciones (Grupos)	6.4.11.3
Campos de Blanco Móvil - Reglas	6.4.15
Campos de tiro – Máquinas de lanzamiento de platos	6.4.18.3
Campos de tiro al aire libre de 25 m – Abiertos al cielo	6.4.3.3 g
Campos de tiro al aire libre de 300 m – Abiertos al cielo	6.4.3.3 e
Campos de tiro al aire libre de 50 m – Abiertos al cielo	6.4.3.3 f
Campos de tiro al Blanco Móvil 10 m	6.4.16.2
Campos de tiro al Blanco Móvil 50 m	6.4.16.1
Campos de tiro al plato - Reglas	6.4.17
Campos de tiro de 10 m – Pistola de aire 10 m interiores	6.4.3.3 c
Campos de tiro de 10 m – Reglas del puesto de tiro	6.4.10
Campos de tiro de 25 m – Dimensión de los puestos de tiro	6.4.11.7
Campos de tiro de 25 m – Pantallas entre los puestos de tiro	6.4.11.8
Campos de tiro de 25 m – Reglas del puesto de tiro	6.4.11
Campos de tiro de 300 m - Reglas para puestos de tiro	6.4.8
Campos de tiro de 50 m - Reglas para puestos de tiro	6.4.9
Campos de tiro de interior de 25 m y 50 m	6.4.3.3 d
Campos de tiro de Skeet – Reglas	6.4.20
Campos de tiro de Skeet – Vista de campo estándar	6.4.20.4
Campos de Trap – Reglas	6.4.18
Campos y otras instalaciones	6.4
Rifle de 300 m – Blanco	6.3.4.1
Rifle de 50 m – Blanco	6.3.4.2
Rifle de aire de 10 m – Blanco	6.3.4.3
Carga - Definición	6.2.3.4
Carga – Más de un balín cargado	6.11.2.4
Carga – Uso de un cargador – Pruebas de Rifle y Pistola 10/50m	6.2.3.3
Carga de armas	6.2.3.2
Cartulinas traseras y láminas de control 50m / 300m	6.3.5.5
Ceremonias – Presentación de los deportistas	6.22.2.4

Ceremonias de entrega de medallas	6.17.6
Cilindro de gas o aire – Cambio o recarga	6.11.2.3
Cilindro de gas/CO2 – Responsabilidad y fecha de validez	6.7.6.2 g/6.2.4.2
Cinta en el puesto de tiro	6.11.8 c
Código de vestimenta	6.7.5 / 6.22
Código de vestimenta – Artículos prohibidos	6.22.3
Comité organizador y nombramientos	6.1.5.2
Comportamiento antideportivo	6.12.6.2 d
Condiciones de inscripción y límites	6.6.1.3
Conocimiento de las reglas	6.1.2 e
Control de banderas de viento 50m / 300m antes del tiempo de preparación	6.4.4.6
Control de equipo – Examen antes de utilizar el equipo	6.7.6.1
Control de equipo – Responsabilidad del deportista	6.7.2
Control de equipos – En interés de la seguridad	6.2.1.6
Control de equipos – Información para deportistas y Oficiales de equipo	6.7.6.2 a
Control de equipos - Instrumentos - Dispositivo de medición de espesores	6.5.1
Control de equipos - Instrumentos - Dispositivo de medición de rigidez	6.5.2
Control de equipos - Instrumentos - Dispositivo flexibilidad suela del calzado	6.5.3
Control de equipos – Instrumentos, manómetros	6.5
Control de equipos – Marcado de equipos y armas	6.7.6.2 e
Control de equipos – Registro de equipos	6.7.6.2 f
Control de equipos – Supervisión del jurado	6.8.c
Control de equipos – Tarifa de reinspección	6.7.6.2 i
Control de equipos – Validez “una sola vez” EC	6.7.6.2 e
Control de equipos – Ventaja injusta sobre otros	6.7.1
Cronometraje de Blanco Móvil	6.4.15.8
Cronometraje de blancos electrónicos 25m	6.4.13
Deberes y funciones del jefe de campo	6.9.1
Deberes y funciones del jurado	6.8
Decisiones del jurado	6.8.8 / 6.8.9
Decisiones del jurado – Casos no cubiertos por las reglas de la ISSF	6.8.13
Decisiones del jurado resultados, tiempos y puntuación	6.10.3.1 / 6.16.5
Deducción	6.12.6.2 b
Deducción de la puntuación	6.14.7
Deducción de puntos – Disparos antes de la orden de “YA”	6.11.1.1 h
Deducción de puntos – Información falsa	6.12.6.1 c
Deducción de puntos – Liberación propelente antes del tiempo preparación	6.11.2.1
Deducciones – Demasiados disparos en prueba o posición	6.11.5
Definiciones y abreviaturas	P175/6
Dejar de disparar más de 3 minutos	6.11.3.1
Dejar de disparar por miembro del jurado / Árbitro de campo por seguridad	6.2.1.5
Dejar un arma	6.2.2.4
Delegado Técnico – Desviaciones de especificaciones	6.4.1.10
Delegado Técnico – Informe de récords mundiales	6.14.9.5
Delegado Técnico – Pruebas de Escopeta – Selección de campos/tandas	6.6.6.4
Delegado Técnico – Supervisión – Asignación de puestos de tiro	6.6.6 a
Delegado Técnico – Verificación de blancos electrónicos	6.3.2.8
Deportista diestro/zurdo	6, 1, 2 g
Deportista zurdo/diestro	6,1,2 g

Descalificación	6.12.6.2c
Descalificación – Abuso físico de un Árbitro o deportista	6.12.6.4
Descalificación – Infracciones graves de seguridad	6.12.6.3
Descalificación en una final	6.12.6.2 c/
Desempate – Cuenta atrás	6.15.1 b
Desempate – General	6.15
Desempate – Individuales	6.15.1
Desempate – Pruebas por equipos	6.15.5
Detener la tirada por más de 5 minutos o moverse a otro puesto de tiro	6.11.3.2
Director de resultados, tiempos y puntuación - Deberes y funciones	6.9.3
Disparo antes de la orden CARGUEN/ YA	6.2.3.5
Disparo cuestionado – Puntuación	6.10.9.3
Disparo cuestionado no localizado	6.10.9.3 e
Disparo en seco	6.2.4.1 / 6.11.1.1 f
Disparo en seco – Definición	6.2.4.1
Disparo extra – Anular último disparo efectuado (extra de la competición)	6.10.9.3 d
Disparo extra – Dirigido a disparar un disparo apuntado	6.10.9.3
Disparo extra – No registrado y mostrado en el monitor	6.10.9.4
Disparo extra – Registrado y mostrado en el monitor	6.10.9.3
Disparo no se registra	6.10.9.3
Disparo tras la orden DESCARGUEN/ALTO	6.2.3.5
Disparo(s) antes de la orden de YA	6.11.1.1 i
Disparo(s) después de la orden ALTO	6.11.1.3
Disparos cruzados	6.11.6
Disparos cruzados – Anulación de un disparo	6.11.6.7 / 6.11.6.9
Disparos cruzados – Blancos de puntuación electrónica de 300 m	6.11.6.9 c
Disparos cruzados – Descartar un disparo cruzado	6.11.6.6
Disparos cruzados – Determinación de un disparo cruzado confirmado	6.11.6.4
Disparos cruzados – Determinación de un disparo cruzado no confirmado	6.11.6.5
Disparos cruzados – Disparo ensayo en blanco competición de otro deportista	6.11.6.3
Disparos cruzados – Disparo ensayo en blanco de ensayo de otro deportista	6.11.6.2
Disparos cruzados – El deportista no disparó, confirmado por el Árbitro	6.11.6.7
Disparos cruzados – No confirmado por el Árbitro de campo	6.11.6.8
Disparos cruzados – Puntuación	6.11.6.1
Disparos de ensayo	6.11.1.1
Disparos de ensayo adicionales – Interrupciones	6.13.4
Disparos de ensayo antes del primer disparo de competición	6.11.1.1
Disparos de ensayo después del primer disparo de competición	6.11.1.2 c
Disparos fuera de la lámina de control	6.3.5.5
Disparos irregulares 10m, 50m y 300m	6.11.5
Disparos no efectuados	6.11.1.2 f
Disparos no realizados	6.11.1.2 f
Dispositivo de medición de espesores	6.5.1
Dispositivo de medición de la flexibilidad de la suela del zapato	6.5.3
Dispositivo de medición de rigidez	6.5.2
Dispositivos de muñeca	6.7.4.4
Dispositivos de producción de sonido	6.7.4.3
Dispositivos de puntería en vivo	6.7.4.5
Dispositivos de reducción de sonido	6.2.5

Dispositivos electrónicos	6.7.4.4 / 6.11.8 f
Dispositivos especiales – Ropa	6.7.4.2
Distancias de tiro	6.4.5
Distancias de tiro - Medición	6.4.5.1
Distribución de resultados	6.14.3
Ejercicios de puntería: 10 m y 50 m	6.11.1.1 f
Habilitación de los deportistas (regla 4.1)	6.7.7.3
Empates de equipo	6.15.5
Empates en pruebas olímpicas con finales	6.15.4
Empates individuales	6.15.1
Entrenamiento durante cualquier prueba	6.12.5
Entrenamiento no oficial	6.6.3.3
Entrenamiento no verbal	6.12.5.1
Entrenamiento oficial	6.6.3.1
Entrenamiento previo a la prueba	6.6.3.2
Entrenamientos	6.6.3
Equipamiento y ropa de competición	6.7
Equipo de puesto de tiro – Campos de pistola de 25 m	6.4.11.10
Escopeta – Asignación de puestos de tiro (regla 9.11.2.3)	6.6.6.4
Escopeta – Selección de campos y rondas	6.6.6.4
Espectadores, zona	6.4.1.5 / 6.4.3.4
Espíritu e intención de las reglas de la ISSF	6.8.13
Esterillas de tiro	6.4.7.2 b
Estuches para armas	6.2.2.8
Examen de equipos, armas, posiciones durante la competición	6.8.5
Examen de los blancos electrónicos de puntuación por el Delegado Técnico	6.3.2.8
Examen por el jurado – Disparo extra cuando el disparo no se registra	6.10.9.3
Fallo de los blancos electrónicos de 10 m y 50 m	6.10.9
Fallo de todos los blancos en un campo	6.10.9.1
Fallo de un solo blanco	6.10.9.2
Fallo del papel o goma	6.10.6
Final de las finales de escopeta	
Finales – Anuncio de los resultados Oficiales	6.17.1.14
Finales – Anuncio de puntuaciones – Pistola 25m	6.17.5 g
Finales – Anuncio de puntuaciones – Pistola 25m Tiro Rápido	6.17.4 g
Finales – Anuncio de puntuaciones – Pruebas de 10m	6.17.2 g / 6.17.2 h
Finales – Averías de escopeta o munición	6.19.6
Finales – Bandera de seguridad	6.17.1.13 m/6.2.2.2a
Finales – Calificación – Programa completo	6.17.1.1
Finales – Competición Pistola 25m	6.17.5
Finales – Competición Pistola 25m Tiro Rápido	6.17.4
Finales – Control de los deportistas y el equipamiento antes de la final	6.17.1.3
Finales – Deportista retrasado o ausente	6.19.3.1
Finales – Desempates	6.19.4.3
Finales – Disparos antes de “YA” o después de “ALTO” – 10m/25m/50m	6.17.1.14
Finales – El deportista no se presenta a tiempo: 2 puntos DEDUCCIÓN	6.17.1.3
Finales – Empate de puntuaciones 10m	6.17.2 j
Finales – Empate de puntuaciones Rifle 50m 3 Posiciones	6.17.3 l
Finales – Empate de puntuaciones Pistola 25 m mujeres	6.17.5 i

Finales – Empate de puntuaciones Pistola 25m Tiro Rápido	6.17.4 i
Finales – Entrenamiento	6.17.1.13 n
Finales – Equipo de campo	6.17.1.9
Finales - Equipo especial de campo	6.19.3.5
Finales – Escopeta deshabilitada	6.19.6
Finales – Fallo de todos los blancos de las finales	6.10.9.1
Finales – Fallo de todos los blancos de las finales – Pruebas de 10 m y 50 m	6.10.9
Finales – Fallo de todos los blancos de las finales – Pruebas de 25 m	6.10.9
Finales – Fallo de un solo blanco – durante el ensayo	6.17.1.8 a
Finales – Fallo de un solo blanco – durante el partido final	6.17.1.8 b
Finales – Hora de inicio	6.17.1.3
Finales – Hora de inicio	6.19.3.2
Finales – Instalaciones	6.19.3.5
Finales – Llegada tarde	6.17.1.4
Finales – Los finalistas se presentan a la zona de competición	6.19.3.1
Finales – Mal funcionamiento de un arma 10m y 50m final	6.17.1.6
Finales – Mal funcionamiento de un arma Pistola 25m final (regla 8.9.1)	6.17.5 l
Finales – Mal funcionamiento de un arma Pistola25m RFP final (regla 8.9)	6.17.4 m
Finales – Marcador pausas g	6.19.5
Finales – Música y producción	6.19.3.7
Finales – Número de averías	6.19.6 c
Finales – Número de finalistas en cada prueba	6.19.2.1
Finales – Número de finalistas pruebas de 10m/25m/50m	6.17.1.1
Finales – Oficiales	6.17.1.10
Finales – Oficiales	6.19.3.6
Finales – Orden de tiro	6.19.3.3
Finales – Órdenes – Rifle 10m y Pistola 10m	6.17.2
Finales – Órdenes – Rifle 50m 3 Posiciones hombres y mujeres	6.17.3
Finales – Órdenes de ensayo Pistola 25m mujeres	6.17.5 e
Finales – Órdenes de ensayo Pistola25m y Pistola Tiro Rápido 25m hombres	6.17.4 e
Finales – Órdenes de preparación Rifle 50m 3 Posiciones	6.17.3 d
Finales – Órdenes de preparación Rifle y Pistola 10m	6.17.2 d
Finales – Pistola 25m mujeres – Disparos antes de la luz verde	6.17.1.13 j
Finales – Pistola tiro rápido 25m – Disparos antes de la luz verde	6.17.1.13 j
Finales – Posiciones iniciales	6.17.1.2
Finales – Preparación tiempo pruebas a 25m	6.17.4 e / 6.17.5 e
Finales – Presentación a la zona de preparación	6.17.1.3
Finales – Presentación de finalistas	6.17.1.12
Finales – Presentación de medallistas	6.17.1.14
Finales – Procedimientos de competición.	6.17.1
Finales – Procedimientos de desempate (Shoot-off)	6.19.4.3
Finales – Procedimientos para realizar finales	6.19.4
Finales – Producción y música	6.17.1.11
Finales – Producción y música	6.19.3.7
Finales – Protesta durante las finales	6.19.7
Finales – Protestas en las finales – Decisiones	6.17.1.13
Finales – Protestas en las finales – Protestas de puntuación	6.17.1.7
Finales – Pruebas de equipamiento antes de una final	6.17.1.3
Finales - Pruebas de escopeta	6.19

Finales – Pruebas de tiro	6.19.3.4
Finales – Pruebas-Programa Rifle 50m 3 Posiciones hombres y mujeres	6.17.3
Finales – Pruebas-Programa Rifle Aire 10m y Pistola Aire 10m	6.17.2
Finales – Pruebas-Programa Rifle y Pistola	6.17
Finales – Pruebas-Programa Escopeta	9.18
Finales – Pruebas-Programa Pistola 25m mujeres	6.17.5
Finales – Pruebas-Programa Pistola 25m RFP hombres	6.17.4
Finales – Puntuación	6.17.1.5
Finales – Puntuación decimal	6.3.3.3
Finales – Quejas durante los ensayos	6.17.1.8 a
Finales – Quejas blancos electrónicos de puntuación	6.17.1.8
Finales – Reglas y procedimientos	6.17.1.13
Finales – Requisitos generales	6.19.3
Finales – Resultados Oficiales finales	6.17.1.14
Finales – Retraso de una final	6.8.12
Finales – Skeet	6.19.4.2
Finales – Soporte de pistola	6.4.11.10
Finales – Tiempo de preparación 10m	6.17.2 d
Finales – Tiro extra disparado	6.17.1.13 k
Firmar el registro de la impresora, de los blancos electrónicos de puntuación	6.10.4 f / 6.10.4 g
Formularios	6.19
Fumar	6.11.8 e
Infracción de las reglas de seguridad de manera peligrosa	6.12.6.3
Infracción información falsa	6.12.6.1 c
Infracciones graves de seguridad	6.12.6.3
Inscripción máxima de deportistas	6.6.1.4
Inspección de campos por el Delegado Técnico	6.4.1.9
Interrupciones	6.11.3
Jurado – Asesoramiento, Asistencia y Supervisión	6.8
Jurado – Decisiones sobre fallas en las pruebas posteriores a la competición	6.7.9.3
Jurado – Examen y verificación antes de la competición	6.8.3
Jurado – Jurado de Competición – Deberes y Funciones	6.8
Jurado – Responsabilidades	6.8
Jurado resultados, tiempos y puntuación. Blancos electrónicos de puntuación	6.10.3
Láminas de control – 25m blancos electrónicos	6.3.5.4
Liberación de la carga propulsora después de que comience la competición	6.11.2.2
Línea de blancos	6.4.5.4
Línea de tiro, marcado y medición	6.4.5.4
Listas de resultados – Abreviaturas	6.14.4.2
Listas de inicio	6.6.5
Llegada tardía del deportista	6.11.4
Manejo de armas	6.2.2
Manejo de armas – Después de ALTO	6.2.3.6
Marcadores de campo	6.4.2 i
Medidores e instrumentos	6.5
Miembros del jurado – Deportistas u Oficiales de equipo	6.8.14
Monitor – Visibilidad	6.10.4 d
Moverse a otro puesto de tiro	6.10.9.4
No firmar el acta de la impresora – Blanco electrónico	6.10.4 g

Normas para campos de Blanco Móvil: – General	6.4.15
Notificación de fallo al registrar o mostrar un disparo en blancos electrónicos	6.10.9.3
Numeración de marcos de blanco y puestos de tiro	6.4.3.6
Objetivo y propósito de las reglas de la ISSF	6.1.1
Oficiales de competición	6.9
Oficiales técnicos de blancos electrónicos de puntuación	6.10.1
Orden de “ALTO”	6.11.1.3
Órdenes de campo	6.2.3
Perturbaciones	6.11.7
Platos de arcilla	6.3.6
Platos flash	6.3.6.2
Procedimiento para el examen de los blancos electrónicos de puntuación	6.10.8
Procedimientos de control de equipos	6.7.6.2
Programa oficial del campeonato	6.6.1.1
Propaganda	6.12.1
Prórroga de tiempo por parte del jurado – Traslado a otro puesto de tiro	6.11.3.2
Protección auditiva	6.2.5
Protección ocular	6.2.6
Protesta sobre el valor de un disparo en blancos electrónicos de puntuación	6.10.7
Protestas – Puntuación protestas – jurado resultados, tiempos y puntuación	6.16.5
Protestas – Verbales	6.16.2
Protestas de puntuación: –Blancos electrónicos de puntuación	6.10.7
Protestas por escrito, decisión enviada a la sede de la ISSF	6.16.7
Protestas y apelaciones	6.16
Prueba de Pistola 25m Tiro Rápido – Grupos de blancos	6.4.11.3
Pruebas de 10 m – Reglas específicas para pruebas de Pistola Aire 10 m	6.11.2
Pruebas de equipos mixtos de Rifle Aire 10m + Pistola Aire10 m	6.18
Pruebas de tiro reconocidas	Página 5
Pruebas femeninas y masculinas	6.1.2 h
Pruebas por equipos mixtos - Rifle 10m + Pistola10m	6.18
Puesto de tiro – Equipamiento - General	6.4.7.2
Puntuación decimal	6.3.3.1/6.3.3.2/6.3.3.3
Puntuación y procedimiento de resultados	6.14
Puntuaciones preliminares	6.14.1
Reanudar disparos después de ALTO	6.2.3.6
Reclamación durante los disparos de ensayo en las finales	6.17.1.8 a
Récords mundiales	6.14.9
Récords mundiales – Juveniles	6.14.9.2
Reemplazo de un deportista en un prueba por equipos	6.6.5 c
Reglas de campo	6.4.3
Reglas de manejo de armas	6.2.2
Reglas de vestimenta – Vestimenta apropiada	6.7.5 / 6.20
Relojes en los campos de tiro	6.4.3.5
Requisitos de luz en los campos interiores	6.4.14
Responsabilidad del deportista	6.12.4
Responsabilidad del RO, **“CARGUEN”**, **“YA”**, **“ALTO”**, **“DESCARGUEN”**	6.2.3.1
Ropa de camuflaje	6.22.3.1
Sección foso, Trap	6.4.18.5
Seguridad de los campos	6.2.1.2

Servicios de comunicación en el campo de tiro	6.4.2 q
Sistemas de control de blancos	6.3.5
Skeet equipo mixto	6.20
Sombra en blancos	6.4.3.1
Sustancias – Poner en el puesto de tiro	6.11.8 b
Tableros de tiro	6.4.7.1
Tapaojos laterales	6.7.8.1
Tarifas – Protesta y apelaciones	6.16.4
Tarjetas de penalización	6.12.6.2 a / b / c / e
Teléfonos móviles	6.11.8 f/6.7.4.4
Tiempo de preparación, manejo de armas, disparo en seco, ejercicios de puntería	6.11.1.1.f
Tiempo restante	6.11.1.2 e
Transferir los valores de disparos excesivos – Situación de cuenta atrás	6.11.5
Variaciones horizontales de los centros de los blancos	6.4.6.2
Ventaja desleal sobre otros	6.7.1 / 6.1.4
Vestimenta apropiada para una prueba pública deportiva	6.7.5 / 6.20

ANEXO – REGLAS PARA BLANCOS DE PAPEL

Introducción:

A partir de las Reglas de la ISSF de 2017-2020, las reglas de la ISSF para la puntuación de blancos de papel fueron eliminadas de las Reglas Técnicas Generales y Especiales de la ISSF y consolidadas en este Anexo A del Reglamento Técnico General de la ISSF. Las competiciones de tiro de los Juegos Olímpicos y todos los Campeonatos Mundiales de la ISSF, Copas del Mundo y Copas Mundiales Juveniles deben ser gestionadas con blancos de puntuación electrónica, pero la ISSF reconoce que algunos Campeonatos Continentales y muchas competiciones nacionales, regionales y de clubs continúan usando blancos de papel. Estas Reglas para la puntuación de blancos de papel son válidas para las competiciones regentes que usan los blancos de papel. Otras Reglas de la ISSF, según corresponda, deben usarse para regentar todos los demás procedimientos de las competiciones

1 BLANCOS DE PAPEL Y CALIBRADORES

1.1 Blancos oficiales por la ISSF

1.1.1 El blanco y las dimensiones y especificaciones de las líneas aprobados por la ISSF serán descritos en la regla 6.3.4.

1.1.2 Los blancos están divididos en zonas de puntuación mediante líneas de puntación. Las dimensiones de todas las zonas están medidas desde los bordes exteriores (diámetro exterior) de las líneas de rayado.

1.1.3 En Campeonatos de la ISSF, solo están admitidos los blancos con una (1) área negra de puntería, excepto para blancos móviles.

1.1.4 Los blancos de prueba deben marcarse claramente con una franja diagonal negra en la esquina superior derecha del blanco. La franja debe ser claramente visible

a simple vista a la distancia apropiada bajo condiciones de luz normal (excepto para el blanco de pistola de fase de tiro rápido de 25m y el blanco móvil de 50m).

1.2 Requerimientos de los blancos de prueba (aplicable solo para campeonatos de la ISSF)

1.2.1 Las muestras de todos los blancos de papel (5 de cada tipo) que se vayan a utilizar en los Campeonatos de la ISSF deben ser sometidas al examen de la Secretaría General de la ISSF para pruebas, verificación de especificaciones y aprobación al menos seis (6) meses antes de cada Campeonato

1.2.2 **La calidad y las dimensiones** de todos los blancos debe ser examinada de Nuevo por el Delegado Técnico anterior al inicio del Campeonato. Solo los blancos que son iguales a los aprobados por la ISSF pueden ser utilizados.

1.3 Blancos de puntuación

1.3.1 Los blancos deben ser puntuados con calibres que cumplan con la Regla 1.4 (debajo) o con los sistemas de puntuación electrónica aprobados por la ISSF.

1.3.2 Los objetivos de Carabina y pistola se pueden puntuar en valores de zona completa o si se utiliza un sistema de puntuación electrónica aprobado, en valores de línea decimal. Las puntuaciones de las líneas decimales se determinan dividiendo el área de puntuación de una zona completa en diez líneas de puntuación iguales que se designan con valores decimales comenzando con cero (p.e. 10.0, 9.0, etc.) y acabando en nueve (p. e. 10.9, 9.9, etc.);

1.3.3 **Los blancos de papel** deben tener un color y una superficie que no reflejen y que hagan que el área de orientación negra (centro) sea claramente visible a distancias apropiadas bajo condiciones de luz normal. El blanco de papel y las zonas de puntuación deben conservar la precisión dimensional en todas las condiciones meteorológicas y climáticas. Además, debe registrar los agujeros de tiro sin desgarramiento o distorsión excesivos

1.4 Calibradores y su uso

Cuando se utilicen blancos de papel, se deberán usar sistemas de puntuación electrónicos o medidores de puntuación aprobados por la ISSF para puntuar los agujeros de tiro dudosos. Los medidores de puntuación deberán cumplir con los siguientes requisitos:

1.4.1 Pistola de Fuego Central 25m

Diámetro del borde de medición:	9,65 mm. (+0,05/-0,00 mm.)
Grosor del borde:	0,50 mm. Aproximadamente
Diámetro del calibrador:	Según calibre a puntuar
Longitud del calibrador:	10 mm. a 15 mm.
A utilizar en	Pistola Fuego Central

1.4.2 300m Carabina

Diámetro del borde de medición:	8.00 mm (+0.05/-0.00 mm)
Grosor del borde:	0.50 mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	Según calibre a puntuar
Longitud del calibrador:	10 mm a 15 mm
A utilizar en	300m Carabina

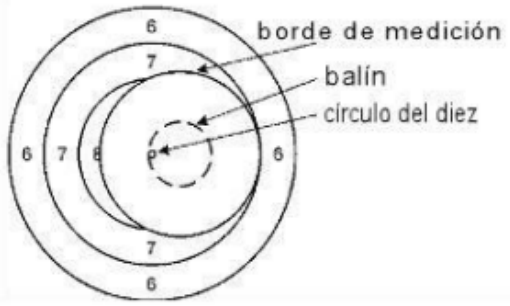
1.4.3 Carabina de Pequeño Calibre y Pistola 5,6 mm. (.22" cal)

Diámetro del borde de medición:	5.60 mm (+0.05/-0.00 mm)
Grosor del borde:	0.50 mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	5.00 mm (+0.05 mm)
Longitud del calibrador:	10 mm a 15 mm
A utilizar en	Todas las competiciones que utilicen munición de 5.6 mm

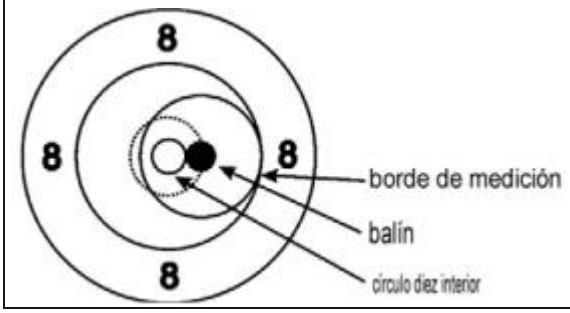
1.4.4 Calibradores INTERIORES para 4,5 mm

Diámetro del borde de medición:	4.50 mm (+0.05/-0.00 mm)
Grosor del borde:	0.50 mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	Diámetro del borde de medición menos 0,02 mm. (4,48 mm.)
Longitud del calibrador:	10 mm to 15 mm
A utilizar en	Determinación de las zonas 1 y 2 de carabina aire y blanco móvil a 10 m. Determinación de la zona 1 de los blancos de pistola aire a 10 m

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

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

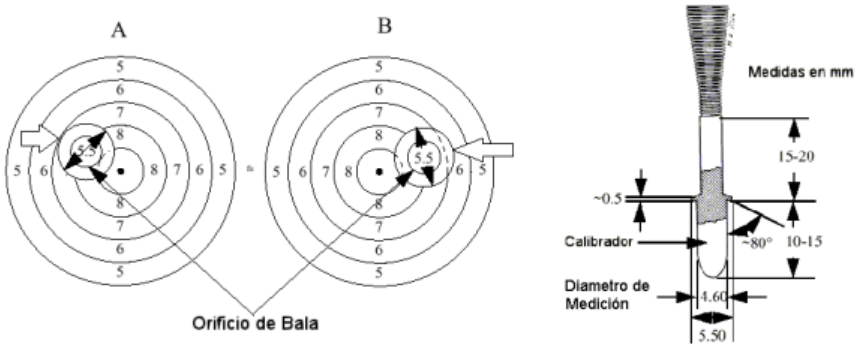
1.4.6 Utilización del Calibre EXTERIOR de DIECES INTERIORES de Pistola Aire para puntuar dieces interiores de Pistola Aire

Diámetro del borde de medición:	18.0 mm (+0.00/-0.05 mm)
Grosor del borde:	0.50 mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	4.60 mm (+0.05 mm)
Longitud del calibrador:	10 mm a 15 mm
A utilizar en	Determinación de los dieces interiores de Pistola Aire
	Si el borde exterior de un Calibrador Exterior de Dieces Interiores de Pistola Aire no se sale de la zona del 9 de un blanco de pistola aire entonces el valor del impacto es un diez interior.

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

Diámetro del borde de medición:	5.50 mm (+0.00/-0.05 mm)
Grosor del borde:	0.50 mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	4.60 mm (+0.05 mm)
Longitud del calibrador:	10 mm a 15 mm
A utilizar en	Carabinas y Blanco Móvil a 10 m, zonas del 3 al 10. También en Blanco móvil para dieces interiores.

1.4.8 Utilización del Calibre EXTERIOR para Carabina de Aire



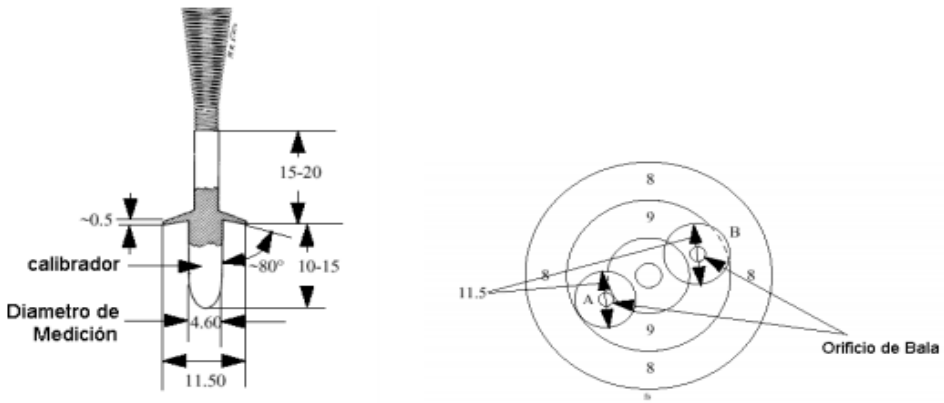
La ilustración “A” representa un impacto dudoso. Se ve el borde exterior del calibrador dentro de la zona del 7, por lo tanto el impacto se da como 9.

La ilustración “B” representa un impacto dudoso. Se ve el borde exterior del calibrador pasando la zona del 7 y dentro de la zona del 6, por lo tanto, el impacto es un 8.

1.4.9 Calibrador EXTERIOR para 4.5 mm en Pistola Aire 10 m

Diámetro del borde de medición:	11.50 mm (+0.00/-0.05 mm)
Grosor del borde:	0.50 mm aproximadamente
Diámetro del calibrador:	4.60 mm (+0.05 mm)
Longitud del calibrador:	10 mm a 15 mm
A utilizar en	Pistola aire 10 m, zonas del 2 al 10.

1.4.10 Calibre EXTERIOR para Pistola de Aire



La ilustración “A” representa un impacto dudoso con el calibrador exterior colocado. El borde exterior del calibrador está dentro de la zona 9, por lo tanto, el impacto es un 10.

La ilustración “B” representa un impacto dudoso con el calibrador exterior colocado. El borde exterior del calibrador pasa la zona del 9 y está dentro de la zona del 8, por lo tanto, el impacto es un 9.

1.4.11 Calibrador antideslizante

La plantilla para rasgados es una lámina de plástico, transparente y plana, con dos líneas paralelas grabadas en uno de sus lados.

a) Para Pistola de Fuego Central 25 m (9,65 mm.) la distancia entre las líneas es de 11,00 mm. (+0,05 mm. - 0,00 mm.), medida entre los bordes interiores; y

b) Para las competiciones de pequeño calibre (5,6 mm.), la distancia entre las líneas es de 7,00 mm. (+0,05 mm. - 0,00 mm.), medida entre los bordes interiores. (Utilizada en las pruebas a 25 m. de Pistola 5,6 mm.)

2 CAMPO Y EQUIPO DEL PUESTO DE TIRO

2.1 Blancos de testigo, cartulinas traseras, láminas de control

Los Blancos Testigo para Galerías de 50 y 300 metros deben utilizarse como blancos de acuerdo con el artículo 6.3.5.2. El área inmediatamente detrás de los blancos debe ser cubierta por láminas de control. Se deben proporcionar nuevas láminas de control para cada deportista en cada fase.

2.2 Blancos de testigo para Galerías de 25m

a) Se deben usar blancos testigos para todas las competiciones de Pistola a 25 m., para ayudar en la identificación de disparos los cuales no hayan tocado los blancos;

b) Deben, como mínimo, cubrir toda la anchura y la altura de los marcos a 25 m. (los 5 blancos). Estos deben localizarse, a una distancia uniforme de un (1) metro, detrás de los blancos de competición. Sin ningún espacio entre ellos, para registrar cualquier disparo entre los blancos de competición.

c) Deben de estar hechos de un papel no reflectante y de un color neutro similar al color blanco del blanco de competición; y

d) Para modalidades de 25m, deben cambiarse los blancos testigo para cada deportista y fase.

2.3 Sistema de cambio de blancos

2.3.1 Los campos de tiro de 10m deben estar equipados con transportadores de blancos o sistemas de cambio de blancos que permitan cambiar los blancos después de cada disparo.

2.3.2 Los campos de 50m deben estar equipados con cajas de cambio, portadores o sistemas de foso que permitan cambiar los blancos después de cada disparo.

2.3.3 Los campos de tiro de 300 m deben estar equipados con transportadores que permitan que los blancos sean tirados y marcados después de cada disparo.

2.4 Requisitos de los puestos de fuego si un Secretario de Puesto es necesario

2.4.1 Se le debe proporcionar un pupitre, una silla y un foco telescópico

2.4.2 un tablero de 50 cm x 50 cm, aproximadamente, en donde el primer Secretario de Puesto pueda anotar la puntuación no oficial, para informar a los espectadores. El tablero deberá situarse de modo que pueda ser fácilmente examinado por los espectadores, pero sin taparles la visión de los deportistas

2.5 Normas para las Instalaciones de 25 m con Blancos Giratorios

La estructura de los blancos para competiciones de Pistola Velocidad 25m deben ponerse en grupos de cinco (5), todos a la misma altura (+1cm), funcionando simultáneamente y todos encarados a un puesto de tiro que está centrado sobre el blanco central del grupo. La distancia entre los centros de los blancos, eje a eje, en un grupo de cinco debe ser de 75 cm (+1cm).

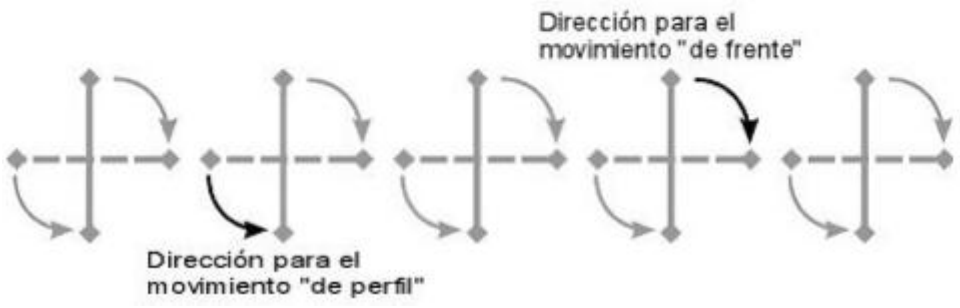
2.5.1 Los campos deberán estar equipados con un mecanismo de blancos giratorios que les permita un giro de 90 grados (± 10 grados) alrededor de un eje vertical. En las fases de precisión de las pruebas de pistola a 25 m pueden usarse estructures de blancos fijos.

a) El tiempo de giro para ponerse de frente al deportista no debe exceder de 0,3 segundos;

b) Cuando hayan girado los blancos no debe percibirse ninguna vibración que distraiga al deportista; y

c) Vistos desde la parte superior, los blancos deben girar en el sentido de las agujas del reloj para ponerse de frente, y en sentido contrario a las agujas del reloj para ponerse de perfil.

Rotación de los Blancos Giratorios



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

2.5.2 El sistema automático de giro y tiempos debe asegurar, precisar y tener constancia de los tiempos y la permanencia en la posición de los blancos de frente durante el periodo de tiempo especificado y el regreso de los blancos a la posición de perfil después del tiempo especificado (+ 0,2 segundos - 0,0 segundos).

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

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

2.5.3 Los Tiempos de exposición para pruebas a 25 m son:

a) Pistola Velocidad 25 m: 8, 6 y 4 segundos;

b) Pistola Standard 25 m: 150, 20 y 10 segundos;

c) Pistola Deportiva 25 m y Pistola Fuego Central 25 m, en las Fases de Tiro Rápido: Tres (3) segundos de frente para cada disparo, alternándose con puestas de perfil de siete (7) segundos (± 0,1 segundos);y

d) Para todos los tiempos en la posición de frente se permite una tolerancia de + 0,2 segundos a 0,0 segundos.

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

3 FUNCIONES Y DEBERES DE LOS OFICIALES DE COMPETICIÓN

3.1 Funciones del miembro del Jurado – solo para 25m

a) Cuando se usen blancos de papel para las competiciones a 25 m, debe nombrarse un miembro del Jurado de Clasificación y/o del Jurado de Pistola por cada sección de grupos de blancos o por cada cinco a diez blancos (es decir uno por cada Árbitro de Foso). Éste debe acompañar al Árbitro de Foso a la línea de blancos.

b) El miembro del Jurado de la línea de blancos debe comprobar, antes de que comience a anotar los resultados, que el número de impactos es correcto, la proximidad de los mismos a la línea de puntuaciones, etc. Las situaciones dudosas deberán resolverse antes de que comiencen las puntuaciones

c) Las decisiones sobre situaciones dudosas las deben resolver simultáneamente dos (2) miembros del Jurado y el Árbitro de Foso. El miembro del Jurado de la línea de blancos actuará como responsable e insertará el calibrador si fuera necesario.

d) El miembro del Jurado de la línea de blancos debe asegurarse de que todos los resultados hayan sido registrados por el Segundo Secretario en la línea de blancos y que estén correctos, también que las decisiones del Jurado estén debidamente anotadas y certificadas en las tarjetas de puntuaciones; y

e) El miembro del Jurado de la línea de blancos debe asegurarse que los blancos no se parcheen, ni se indiquen los disparos con los discos coloreados hasta que las situaciones dudosas se hayan resuelto y que los resultados se hayan registrado correctamente por el Segundo Secretario.

3.2 Funciones y obligaciones del Secretario de Puesto

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

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

b) Tener un telescopio si el cambio de blanco se hace a través de un mando a distancia. Si el Secretario de Puesto controla el cambio de blanco, debe esperar unos pocos segundos antes de dar la señal para cambiar de blanco para dar la oportunidad al deportista de observar su impacto.

c) anotar el valor provisional de cada disparo en la tarjeta de puntuación y en el tablero de puntuaciones situado al lado o encima de su mesa, para información de los espectadores; y

d) En las Galerías de Tiro donde los blancos retornen mecánicamente al puesto de tiro, recogerá los blancos inmediatamente después de cada serie de diez (10) disparos y los colocará en un contenedor seguro, a fin de que sean retirados por personal autorizado y entregados a la Oficina de Clasificación (RTS).

3.3 Blancos y funciones y obligaciones de los árbitros de foso– 50m and 300m

e) El número de Árbitros de Foso debe corresponder al número de Árbitros de Galería. En las operaciones de foso, ellos son responsables de la Sección del Campo asignada o grupo de blancos para asegurar que los blancos sean cambiados rápidamente, anotados, marcados y alzados para el próximo tiro del deportista. Los árbitros de foso deben:

a) Asegurarse de que no haya agujeros en la superficie blanca del blanco y que las marcas de tiro en el marco estén claramente marcadas;

b) Si no se puede localizar impacto en un blanco, el árbitro de foso es responsable de determinar si el impacto está en un blanco vecino y, si cabe, consultarlo con el jurado y el árbitro de galería, para resolver la situación.

c) Cuando se utilizan blancos automáticos, los árbitros de foso son responsables de cargar los blancos correctos en las casillas, de quitar los blancos y prepararlos para entregarlos a la Oficina de Calificación y Resultados; y

d) También son responsables de marcar en los blancos cualquier irregularidad que pudiera haber ocurrido

3.4 Árbitro de Foso en 25m

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

a) Ser el responsable del grupo de blancos que se le haya asignado;

b) Debe llamar la atención a un miembro del Jurado sobre todos los tiros de dudosa puntuación, y después de haber tomado una decisión, debe marcar el lugar y el valor de los disparos

c) asegurarse de que los blancos son puntuados, marcados, parcheados y/o cambiados, rápida, correcta y eficientemente, cuando sea necesario y tal como lo requiere el Reglamento; y

d) Ayudar a resolver situaciones de duda de acuerdo con el Reglamento de la ISSF y en coordinación con el Árbitro de Galería y el Jurado.

3.5 Segundo Secretario de Puesto en blancos de papel en 25 m

Todas las entradas de todas las competiciones a 25 m son clasificadas oficialmente en la galería. El Segundo Secretario de Puesto está en la línea de blancos. Debe anotar las puntuaciones en las hojas de resultados tal como lo anunció el Árbitro de Foso. Si hay una diferencia entre la puntuación anotada por el Secretario de Puesto y la del Segundo Secretario de Puesto que no pueda resolverse, la puntuación anotada por el Segundo Secretario de Puesto será la válida.

3.6 Parcheador en blancos de papel en 25m

Después de que hayan sido puntuados, el Parcheador debe parchear los impactos en el blanco u lámina de control, y en el blanco de apoyo, o cambiar los blancos o las láminas de control según directrices.

4 PROCEDIMINETO DE COMPETICIÓN

4.1 Manejo de los blancos de papel de pistola de aire y Carabina de aire a 10m

a) El cambio de los blancos lo realizarán los deportistas bajo la supervisión del Árbitro de Campo o Galería;

b) El deportista es responsable de disparar al blanco correcto; y

c) Inmediatamente después de cada serie de diez (10) tiros, el deportista debe poner los diez (10) blancos en un lugar conveniente para el Secretario del Puesto que debe ponerlos en un contenedor seguro para ser recogido por personal autorizado para ser entregado a la oficina de Calificación (RTS)

4.2 Manejo de los blancos de papel de pistola de aire y Carabina de aire a 50m

a) Si se utilizan **portadores o cambiadores de blancos automáticos**, el deportista puede controlar el cambio de blanco o el cambio de blanco puede ser controlado por el Secretario del Puesto;

b) En ambos casos, los deportistas son responsables de disparar al blanco correcto; y

c) Si el deportista considera que el **marcaje o el cambio de blancos es demasiado lento**, puede comunicarlo al Árbitro de Galería. Si el Árbitro o el Jurado consideran que la reclamación está justificada, deben corregir la situación. Si un deportista o árbitro considera que no hay mejoría, el deportista o jefe de equipo puede protestar ante el Jurado. El Jurado podrá otorgar una prórroga de tiempo hasta un máximo de 10 minutos. Dichas reclamaciones no pueden realizarse en los últimos 30 minutos de tiroteo del partido excepto en circunstancias inusuales

4.3 Demasiados disparos en un blanco de papel

a) Si un deportista dispara más tiros en uno de sus blancos de competición que los previstos en la prueba, no debe ser penalizado por los dos (2) primeros tiros

b) Para el tercero y todos los siguientes tiros equivocados, debe ser penalizado con una deducción de dos (2) puntos por la tercera y posteriores tiros mal disparados en esa competición;

c) La deducción de dos (2) puntos debe ser deducida de la serie en la que se producen el tercer o cualquier disparo erróneo subsiguiente. También debe disparar un número menor de tiros a los blancos restantes para que el número de disparos no exceda del previsto en el programa.

d) El proceso de puntuación en esta situación requiere la transferencia del valor del tiro excesivo a blancos con menos tiros originalmente programado, llevando así cada blanco al número total de disparos designado en el programa y las Reglas

e) Si no puede establecerse claramente el (los) tiro (s) real (es) a transferir, el impacto(s), con el valor más bajo debe transferirse al blanco(s) siguiente, o el impacto(s) con la puntuación más alta debe transferirse al blanco(s) anterior, de modo que el deportista no pueda obtener ventaja en una situación de "cuenta atrás" y

f) Todas las pruebas de Carabina / Fusil tres posiciones están consideradas como una (1) prueba.

4.4 Cuando se autorizan disparos de ensayo. Cuando se autorizan disparos de ensayo durante una competición debido a que un deportista es interrumpido o trasladado a otro puesto de tiro y el uso de sistemas automáticos de blanco de papel hace imposible proporcionar un nuevo blanco de ensayo, los disparos de ensayo deben ser disparados en el próximo blanco de competición no utilizado. Se deberían disparar dos (2) tiros de competición en los siguientes blancos de competición de acuerdo con las instrucciones dadas por el árbitro de Galería o los miembros del jurado**;**

5 PROCEDIMIENTO DE PUNTACIÓN

5.1 Puntación de la oficina de clasificación (RTS)

Cuando los blancos de papel son utilizados en las siguientes pruebas, éstos blancos deben ser puntuados por los árbitros de clasificación:

a) Pruebas de Carabina en 10m, 50m and 300m;

b) Pruebas de pistola en 10m and 50m;

c) Pruebas de blancos móviles en 10m and 50m; y

d) Todos los resultados en estas pruebas o fases que han sido marcados en los blancos de tiro son considerados resultados preliminares.

5.1.1 El **Jurado de Clasificación** (**RTS**) debe supervisar las puntuaciones y todo el trabajo hecho en la Oficina de Clasificación cuando se utilicen éstos blancos de papel en las líneas de blanco 25 m. Indicará como cualquier disparo dudoso debe ser puntuado, determinando su valor y resolviendo cualquier cuestión o reclamación a la puntuación.

5.1.2 Todos los blancos de las compmeticiones que se puntúen en la Oficina RTS deben transportarse en un contenedor cerrado con llave desde la línea de tiro hasta la Oficina RTS bajo las medidas de seguridad adecuadas inmediatamente después de haber sido disparados.

5.1.3 Los blancos de competición que se puntúen en la Oficina RTS deben estar numerados y concordar con la tarjeta de puntuación. La Oficina de RTS es la responsable de la correcta numeración de los blancos y debe verificarlos con anterioridad a cada prueba, antes de que sean entregados al Jefe de Galería o a otros oficiales de Galería.

5.1.4 En la Oficina RTS deben ser comprobados por un segundo Oficial los siguientes procesos de puntuación:

a) Determinación individual del valor de cada impacto;

b) determinación y cuenta de dieces interiores;

c) Suma del valor de disparos o puntos que deben ser deducidos;

d) Suma de series individuales y del total general; y

e) Cada Oficial debe certificar su Trabajo con sus iniciales en el blanco, la tarjeta de puntuación o lista de resultados.

5.2 Valor de los impactos

5.2.1 Todos los impactos se puntúan de acuerdo con el valor más alto de la zona o línea de puntuación del blanco alcanzado por el impacto. Si una parte de una línea de puntuación (línea separadora de las zonas de puntuación) es tocada por el proyectil, el disparo debe puntuarse con el valor más alto de las dos zonas de puntuación. Tal impacto se determina si el agujero o un calibrador introducido en él, toca alguna parte del borde exterior de la línea de puntuación

Una excepción a esta Regla es la puntuación de los dieces interiores en el blanco de carabina de aire

5.2.2 El valor de los disparos dudosos debe determinarse mediante un calibrador u otro instrumento. Los calibradores deben insertarse siempre en el agujero del disparo con el blanco en posición horizontal.

5.2.3 Cuando la proximidad de otro orificio de bala, un orificio muy dañado o la superposición de orificios dificultan el uso preciso del calibrador de puntuación, este debe determinarse utilizando una lámina plana y transparente con un anillo grabado del tamaño adecuado. Dicho calibrador ayudará a reconstruir la posición exacta del orificio de bala y del anillo de puntuación.

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

5.2.5 El calibrador debe ser introducido en el impacto solamente una vez y solo por un miembro del Jurado. Por esta razón, debe indicarse el uso del calibrador en el blanco por los Oficiales de Clasificación, junto con sus iniciales, y mostrando el resultado.

5.3 Procedimientos de puntuación en blancos de papel en 25m

El jurado debe supervisar todos los procedimientos de puntuación. La ficha de puntuación (mantenida por segundo Secretario de Puesto) debe ser firmada por el Oficial de Foso y el Miembro del Jurado de Línea de Blanco. La ficha original debe ser enviada a la Oficina de clasificación (RTS) por un medio seguro, para la verificación y el registro final.

5.3.1 Disparos rasgados

a) Los disparos efectuados mientras el objetivo está en movimiento no deben marcarse como válidos a menos que la mayor dimensión horizontal del agujero de bala (la marca de plomo / bala de superficie en el blanco sea ignorada) sea inferior a 7,0 mm en los 25m., 5,6mm (calibre 22) en 25 Carabina, o 11,0mm en Pistola Central de 25m; y

b) El agujero de bala horizontalmente alargado en el blanco debe medirse con un patrón de deslizamiento o plantilla de rasgado. Cuando el borde interior de las líneas grabadas en el medidor de deslizamiento toca una línea de puntuación, la puntuación contará como el valor más alto de las dos zonas.

5.3.2 Tan pronto como los oficiales de los blancos reciban la señal de que el campo es seguro, los blancos deben ser encarados. El oficial de foso, junto con al menos un miembro del jurado, debe señalar los valores de los agujeros de bala en cada blanco y enunciarlos en voz alta al Secretario del Puesto en la línea de tiro. El Secretario de Puesto los anotará en el Registro de Galería y en el pequeño tablero de puntuaciones cerca de su mesa. El Segundo Secretario de Puesto debe acompañar al Árbitro de Foso y anotar el valor de los disparos en una tarjeta de puntuación. La posición y el valor del tiro en el blanco deben ser indicados al deportista y a los espectadores como sigue:

a) Mediante el uso de discos de manchas de color en el caso de la pistola de fase de tiro rápido 25m: Estos discos deben tener un diámetro de 30 mm a 50 mm. Deben ser de color rojo en un lado y blanco en el otro. Deben tener un eje a través del centro del disco que se extiende en ambos lados de aproximadamente 5 mm de diámetro y 30 mm de longitud. Después de cada cinco (5) series de disparos, y una vez decidido y enunciado el valor de los disparos, los discos deben colocarse en los agujeros de bala por el Arbitro de Foso;

b) Se debe indicar un diez con el lado rojo mirando al deportista. Los valores inferiores a diez deben ser indicados con el lado blanco hacia el deportista. Después de que los impactos han sido indicados de esta manera, el resultado total para la serie se debe mostrar el marcador pequeño cerca de su escritorio, y registrado por el segundo registrador. El total de la serie también debe ser anunciado. Los discos deben entonces ser quitados y los blancos remendados;

c) En las modalidades de 25m Pistola Estándar, Pistola de 25m y Pistola Central de 25m, los valores de tiro y los lugares se indican por medio de una varita con un mango de aproximadamente 300 mm de largo y con un disco pequeño en un extremo con un diámetro de 30 mm 50 mm, color rojo en un lado y blanco en el otro. El disco debe colocarse sobre el (los) agujero (s) de bala en la zona de diez con el lado rojo mirando al deportista, mientras el oficial de foso enuncia el valor del impacto (s). Para los agujeros de bala con un valor inferior a diez, se debe mostrar el lado blanco. Cuando se dispara una serie de disparos con el mismo blanco, las puntuaciones se deben enunciar comenzando con las decenas. El total de la serie debe ser indicado después de que todos los disparos se han indicado individualmente; y

d) Los disparos de ensayo deben ser indicados y registrados.

5.3.3 El Árbitro de Foso y el Árbitro de Galería oficial de los blancos deben verificar que los resultados en el marcador son los mismos que los registrados en el blanco. Si hay alguna diferencia de opinión con respecto a la indicación de un valor de tiro, éste debe ser resuelto inmediatamente.

5.3.4 Tan pronto como los impactos estén indicados y registrados:

a) Los blancos deben ser remendados y preparados para las siguientes series (Tiro rápido pistola y fases de tiro rápido)
Prueba de Pistola y Fases de fase de tiro Rápido); o

b) Los blancos deben ser reemplazados y los Blancos de testigo remendados o reemplazados para las siguientes series; o

c) Los blancos oficiales y de apoyo deben ser quitados y reemplazados con nuevos blancos para los siguientes deportistas.

5.3.5 Al finalizar, a tarjeta de puntuación debe ser firmada por el deportista, en una zona próxima a la puntuación total, antes de abandonar la galería

5.4 Empates

El empate se resolverá de acurdo con el GTR 6.15

5.5 Protestas sobre las puntuaciones en blancos de papel

5.5.1 Al utilizar blancos de papel, un deportista o un jefe del equipo que considere que un tiro fue anotado o registrado incorrectamente puede protestar por esa puntuación, excepto cuando las decisiones tomadas con respecto al valor de los disparos usando indicadores son finales y no se pueden protestar. Una protesta sólo puede hacerse para un disparo específico. En caso de que se presenten otros tiros, se pagará una tarifa aparte

5.5.2 Las protestas sobre la puntuación sólo se pueden hacer en las puntuaciones en que se ha decidido no utilizar un indicador o cuando han sido introducidas las entradas incorrectamente en la lista de resultados o tarjeta de puntuación.

5.5.3 La tasa de protestas (50,00 EUR) debe ser abonada cuando se hace la protesta.

5.5.4 Cuando se usan blancos de papel y se anotan en la Oficina de Calificación (RTS), el jefe de equipo o deportista tiene el derecho de ver el (los) agujero (s) del tiro protestado, pero no está admitido tocar el (los) blanco (s).

6 PROCEDIMIENTO DE MARCADO Y PUNTUACIÓN A 300M

6.1 Tan pronto como el marcador del blanco reciba una señal de que un impacto ha sido disparado sobre ese blanco, debe indicar el impacto. La indicación de los impactos debe

llevarse a cabo de acuerdo con el siguiente sistema. Tan pronto como el Marcador en el foso reciba una señal para marcar, debe:

a) **Bajar** el blanco

b) **Cubrir** el agujero con una etiqueta adhesiva transparente y aplicar una pegatina de contraste para marcar la ubicación del último impacto;

c) **Alcanzar** el blanco; y

d) **Muestra** el valor del impacto mediante un sistema de discos.

6.2 Cuando se utiliza un disco de manchado para indicar los valores de impacto, debe realizarse con un disco circular de 200 mm a 500 mm de diámetro. Este está pintado de negro en un lado y blanco en el otro y montado en un cuerpo delgado que se fija normalmente en el lado blanco 30 milímetros a 50 milímetros a la derecha del centro.

6.3 El valor de los impactos se mostrará de la siguiente manera (ver diagrama)

a) La posición del último impacto debe estar marcada

b) El valor de los impactos que anoten 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 u 8 puntos deben ser indicados colocando el disco, **con el lado negro hacia la línea de tiro**, en el punto apropiado en el marco del blanco en la posición elevada como se muestra en la siguiente figura

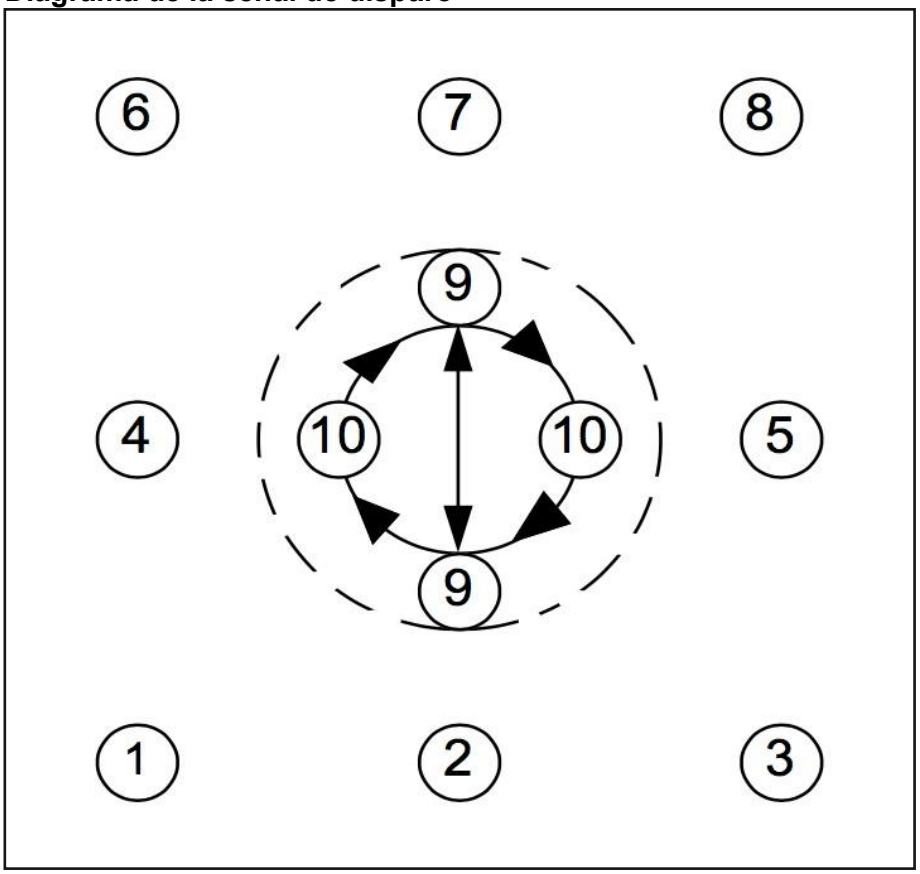
c) Si el impacto es un nueve, el disco debe ser movido hacia arriba y hacia abajo dos veces sobre el blanco que mira el ojo de toro en el blanco con el lado blanco del disco enfrente a la línea de fuego;

d) Si el impacto es un diez, el disco, con el lado blanco mirando a la línea de tiro, debe ser movido dos veces en un círculo en el sentido de las agujas del reloj delante de la marca de puntería negra, como se muestra en la siguiente figura;

e) Un tiro **que no impacte en el blanco** se marcará sólo moviendo el lado negro del disco de marcación tres (3) o cuatro (4) veces lateralmente a través del frontal del blanco; y

f) Si el disparo está en el blanco, pero no en el área de puntuación, se marca primero indicando un fallo y luego mostrando la posición del impacto.

6.4 Diagrama de la señal de disparo



6.5 El blanco de ensayo debe de marcarse claramente con una raya diagonal negra en la esquina superior derecha del blanco. La raya debe ser claramente visible a simple vista a la distancia adecuada en condiciones de luz normal.

El blanco debe estar claramente marcado con una franja diagonal negra en la esquina superior derecha. Esta franja debe ser claramente visible a simple vista a la distancia adecuada y en condiciones de luz normales. En el caso de dianas operadas desde foso, la diana no debe aparecer mientras el atleta realiza los disparos de competición.