



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



**REGLAMENTO TECNICO ESPECIAL
PARA
Blanco móvil 10m
Blanco móvil 50m
Blanco móvil Mixto 10m
y Blanco móvil mixto 50m**

En vigor a partir del 01/11/2017



Capítulos

- 10.1 GENERAL**
- 10.2 SEGURIDAD**
- 10.3 NORMAS PARA CAMPOS DE TIRO Y BLANCOS**
- 10.4 NORMAS PARA CARABINAS DE 50m Y 10m**
- 10.5 NORMAS DE VESTIMENTA**
- 10.6 OFICIALES DE LA COMPETICIÓN**
- 10.7 DESARROLLO DE LAS MODALIDADES Y NORMAS DE COMPETICION**
- 10.8 NORMAS DE COMPETICIONES PARA MEDALLAS**
- 10.9 INFRACCIONES Y NORMAS DISCIPLINARIAS**
- 10.10 INTERRUPCIONES**
- 10.11 AVERÍAS EN SISTEMAS EST 10m**
- 10.12 DESEMPATES**
- 10.13 TABLA DE ESPECIFICACIONES DE BLANCO MÓVIL**
- 10.14 ESQUEMAS**
- 10.15 ÍNDICE**

NOTA: Cuando los esquemas y tablas contengan información específica, éstas tienen la misma validez que las reglas numeradas.



10.1 GENERAL

- 10.1.1 Estas Normas forman parte del Reglamento Técnico General de la ISSF y se aplican a todas las modalidades de Blanco Móvil de 10m y 50m.
- 10.1.2 Todos los deportistas, jefes de equipo y oficiales deben estar familiarizados con el reglamento de la ISSF y asegurar que estas normas se apliquen. Es responsabilidad de cada deportista cumplir con las normas.
- 10.1.3 Cuando una norma se refiere a deportistas diestros, el reverso de esa norma se refiere a deportistas zurdos.
- 10.1.4 A menos que una norma se aplique específicamente a una competición de hombres o mujeres, debe aplicarse uniformemente a las competiciones tanto masculinas como femeninas.

10.2 SEGURIDAD

LA SEGURIDAD ES DE SUMA IMPORTANCIA

Las reglas de seguridad de la ISSF se encuentran en el Reglamento Técnico General, en la Regla 6.2.

10.3 NORMAS PARA CAMPOS DE TIRO Y BLANCOS

Las normas para blancos se encuentran en la Regla 6.3. Los requisitos para los campos de tiro y otras instalaciones se encuentran en la Regla 6.4.

10.4 NORMAS PARA CARABINAS DE 50M Y 10M

Ver la **TABLA DE ESPECIFICACIONES PARA CARABINA BLANCO MÓVIL** (10.13)

Se puede usar cualquier carabina que cumpla con las siguientes normas:

- 10.4.1 El peso de la carabina y del visor juntos no deben exceder los 5.5 kg.
- 10.4.2 Se permite una culata regulable. La curvatura (positiva o negativa) no debe exceder en profundidad o altura de 20 mm. La longitud de la culata no debe exceder 150mm. La medición de la profundidad o altura de la culata se realizará en ángulo recto desde la línea central del cañón de la carabina (ver Tabla). El punto más bajo de la placa de tope, en su posición más baja, no debe estar a menos de 200 mm por debajo de la línea central del cañón de la carabina (ver Tabla).



10.4.3 **Visores**

La altura de la línea central del visor sobre de la línea central del cañón no debe ser superior a 75 mm.

Carabina 50 m. Cualquier tipo de visor está permitido.

10.4.3.1 Carabina 10m. Se permite cualquier tipo de visor, pero los visores ópticos no deben variar con un máximo de cuatro aumentos de potencia (4X) (tolerancia = +0.4 x). El control de aumento se realizará con dispositivos mecánicos u ópticos.

10.4.3.2 Excepto cuando un visor esté dañado, a causa de un fallo mecánico u óptico, no podrá intercambiarse entre carreras lentas y rápidas. Se permiten ajustes de visor durante la prueba, siempre que no demoren el disparo.

10.4.3.3 Contrapesos de cañón. Sólo se permiten los contrapesos del cañón dentro de un radio de 60 mm desde el centro del cañón.

10.4.3.4 Una carabina por competición. Debe usarse la misma carabina, incluyendo el visor, los contrapesos y el sistema del disparo, para las carreras lentas y rápidas en cualquier caso.

10.4.3.5 Normas específicas para carabinas de 50 metros

- a) El peso del disparador no debe ser inferior a 500 gramos;
- b) El peso del disparador debe ser medido con el cañón sostenido verticalmente;
- c) La longitud del conjunto, medido desde la parte posterior del cerrojo cerrado y en la posición descargada, hasta el extremo más adelantado del sistema, incluyendo cualquier extensión (Sea parte del cañón o no), no debe exceder de 1000 mm;
- d) Sólo se permiten las municiones de calibre largo de 5.6 mm Long Rifle (.22 "L.R.).

10.4.4 **Normas específicas para carabinas de 10 metros**

- a) El peso del disparador es libre
- b) No se permite utilizar un disparador de doble acción;
- c) La longitud del conjunto medido desde la parte posterior del mecanismo hasta el extremo delantero del sistema, incluida cualquier extensión (sea parte del cañón o no), no debe exceder de 1000 mm; y
- d) Se permiten todo tipo de proyectil de cualquier forma, hechos de plomo u otro material blando, con un calibre de 4.5 mm (.177 ").

10.4.5 **Control de equipo pre y post competición**

10.4.5.1 Los deportistas son responsables de asegurar que todos los equipos utilizados cumplan con estas Reglas. La Sección de Control de Equipos debe estar abierta para inspeccionar el equipo de los deportistas desde el día de Entrenamiento Oficial hasta el último día de la competición de Blanco Móvil. A los deportistas se les recomienda, si lo desean, a traer su



equipo para una verificación por parte del Control de Equipo antes de las competiciones para asegurarse de que cumplen con estas Normas.

10.4.5.2 Se realizarán controles aleatorios post competición de todos los elementos del equipo para asegurar el cumplimiento (6.7.9).

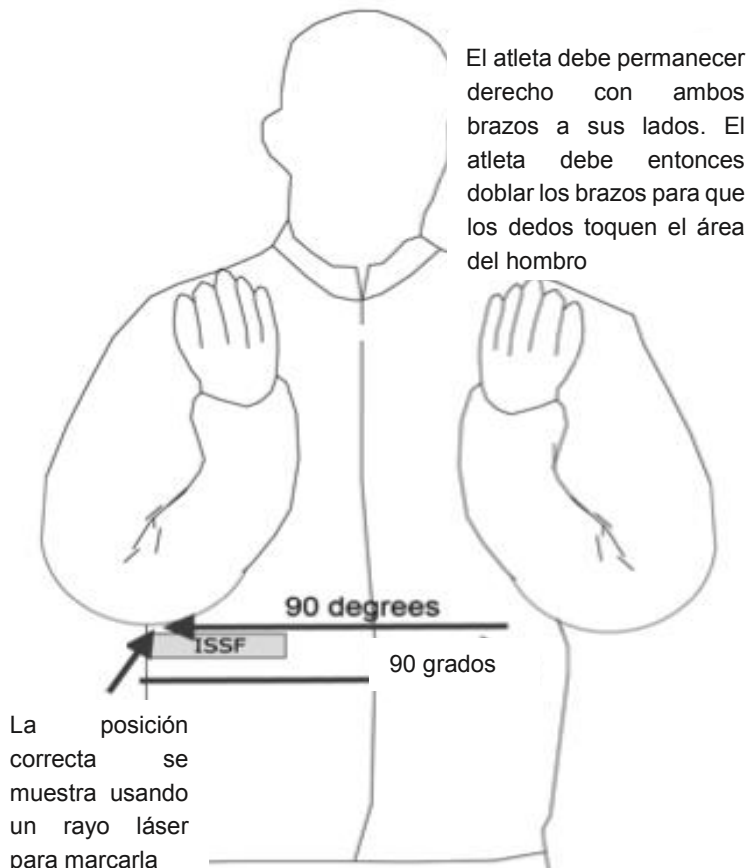
10.5 NORMAS DE VESTIMENTA

10.5.1 Cinta de marcador

10.5.1.1 La Cinta de Marcado Oficial de la ISSF debe ser usada para permitir a los Árbitros de Galería o Miembro del Jurado ver la posición de la culata de la carabina.

- a) La ISSF debe tener disponible la cinta oficial de marcado;
- b) Debe tener 250 mm de largo, 30 mm de ancho y de color amarillo con un borde negro y llevar el logotipo de la ISSF; y
- c) Debe fijarse de forma permanentemente en el lado derecho de la prenda exterior.

10.5.1.2 La posición correcta de la cinta oficial de marcado debe comprobarse como sigue:





- a) Los bolsillos de la prenda exterior deben estar vacíos;
- b) El brazo que dispara, pegado al cuerpo, debe entonces ser doblado hacia arriba hasta la posición de ángulo totalmente cerrado sin elevación de los hombros;
- c) La cinta de marcado debe colocarse permanentemente, horizontal, por debajo del extremo del codo (ver esquema); y
- d) La cinta debe ser verificada por Control de Equipo antes de la competición y marcada con un sello o pegatina (ver esquema).

10.6 OFICIALES DE COMPETICIÓN

10.6.1 Deberes y Funciones del Jefe de Galería

Se debe nombrar un Jefe de Galería para cada Competición en una galería específica. El Jefe de Galería es:

- a) El encargado de todos los árbitros de galería y del personal del campo y responsable de la correcta dirección de cada competición de tiro y, donde los ejercicios de control estén centralizados, y es responsable de dar todas las órdenes de campo;
- b) Responsable de asegurar la cooperación de todo el personal de galería con el Jurado;
- c) Responsable de resolver cualquier irregularidad que otros Árbitros no puedan resolver;
- d) Responsable de la corrección rápida de cualquier fallo técnico y de tener a su disposición expertos del servicio técnico , así como el material necesario. Un experto en servicios de reparación debe estar a disposición del Jefe de Galería en todo momento. Para los casos que excedan las capacidades del servicio de reparación, se deben tomar medidas adicionales;
- e) Responsable de la puntuación eficiente y rápida de todos los blancos en cooperación con el Jefe de la RTS (resultados, tiempo y puntuación, anteriormente Clasificación); y
- f) En caso necesario, el Jefe de Galería participará en el sorteo para la asignación de puestos de tiro.

10.6.2 Deberes y Funciones del Asistente de Jefe de Galería.

Si la competición se está realizando en varias galerías, debe nombrarse un Asistente de Jefe de Galería. También sustituye al Jefe de Galería durante su ausencia.

10.6.3 Deberes y funciones del Árbitro de Galería

Los Árbitros de Galería son responsabilidad del Jefe de Galería, para el buen funcionamiento de una galería determinada. Cooperando estrechamente con los miembros del Jurado. El Árbitro de Galería debe:



- a) Llamar a los deportistas y anunciar el resultado preliminar de la serie;
- b) Comprobar los nombres y los números de dorsal de los deportistas para asegurarse de que corresponden con la lista de competición, el registro de la galería y los tabloneros de resultados. Si es posible esto debe realizarse antes del inicio del Tiempo de Preparación;
- c) Dar las órdenes de competición necesarias;
- d) Observar continuamente las posiciones **PREPARADO** y de disparo;
- e) Es responsable del trabajo coordinado con el Secretario de Puesto (cuando se usan objetivos de papel) y de otros Árbitros de Galería;
- f) Supervisa el correcto funcionamiento de los blancos;
- g) Recibir reclamaciones y transmitir las al Jefe de Galería o a un Miembro del Jurado; y
- h) Anotar todos los incidentes, penalizaciones, interrupciones, disparos de ensayo adicionales, repeticiones, etc en la tarjeta de puntuación del Secretario de Puesto.

10.6.4 Deberes y funciones del Secretario de Puesto - Blancos de Papel

- a) Examina las anotaciones en la lista de asignación de campos y las tarjetas de puntuación para asegurarse de que los nombres de los deportistas, números de dorsal, números de puesto y nacionalidad son correctos;
- b) Anotar la puntuación obtenida y compararla con el monitor de TV, cuando se usa; y
- c) Hacer anotaciones en fichas de puntuación de tal manera que la Oficina RTS pueda identificar las carreras de derecha e izquierda.

10.6.5 Deberes y funciones del Árbitro de Puesto

- a) El Árbitro de Puesto debe estar situado de manera que pueda observar la preparación del deportista y pueda oír la orden de "PREPARADO";
- b) Debe poder ver el sistema de puntuación después de cada disparo, ver el resultado de la puntuación, y al mismo tiempo observar la señal para iniciar la carrera;
- c) Pulsar el botón de arranque, el botón de parada y el interruptor para cambiar de carrera de lenta a rápida; y
- d) Si no se dispone de un interruptor electrónico para el programa de pruebas mixtas, la conmutación deberá realizarse de acuerdo con un plan aprobado por el Jurado.



10.6.6 Deberes y Funciones del Árbitro de Foso - Blancos de Papel

Un Árbitro de Foso y un ayudante deben estar posicionados a cada lado de las galerías utilizadas durante la competición. Dependiendo del sistema usado, el cambio de blanco se puede hacer con un Árbitro de Foso y un ayudante si hay deflectores de seguridad adecuados disponibles. El Árbitro de Foso o su ayudante es responsable de cambiar el blanco durante la secuencia de tiempo establecido. El Árbitro de Foso es responsable de:

- a) Asegurarse de que los blancos se coloquen correctamente en el bastidor, en la secuencia especificada;
- b) Colocar correctamente los medios blancos de 50m o los centros, aplicando correctamente los parches para cubrir los impactos, estableciendo el ritmo de puntuación que indica, etc.;
- c) Examinar el blanco después de cada carrera y asegurarse de que cada impacto está correctamente señalado tanto para el valor como para la ubicación;
- d) Asegurarse de que el blanco esté mirando en la dirección correcta antes de cada carrera;
- e) Los impactos próximos a una línea de puntuación debe ser indicados con su valor inferior cuando se indiquen los resultados;
- f) Retirar los blancos al finalizar la serie y colocarlos en un contenedor seguro para llevarlos a la Oficina RTS;
- g) Los encargados de llevar los blancos y los informes a la Oficina RTS deben hacerlo al menos después de que cada segundo deportista haya concluido su tirada y;
- h) Cubrir los impactos de los disparos de ensayo sobre los blancos de 50m con parches negros;
- i) Cada serie comienza con cuatro 4 disparos de ensayo. Si el deportista no realiza los disparos de ensayo, los parches negros deben ser pegados en los blancos correspondientes fuera de los anillos; y
- j) Los impactos de los disparos de competición en los blancos de 50m deben cubrirse con parches transparentes. Sólo se debe cubrir la parte exterior de los orificios de disparo que están cerca de una línea de puntuación para ayudar a la Oficina RTS en la puntuación. El último impacto en cada blanco debe permanecer descubierto.

10.6.7 Normas específicas para competiciones de 10m

Dependiendo del sistema utilizado, el cambio de blanco se puede hacer con un Árbitro de Foso y un ayudante si las pantallas de seguridad adecuadas están disponibles. El Árbitro de Foso o su ayudante es responsable de cambiar el blanco dentro del tiempo de ritmo establecido.



10.6.8 **Oficiales Técnicos - Blancos Electrónicos (EST)**

Los Oficiales Técnicos pueden ser designados por el Proveedor Oficial de Resultados para manejar y mantener sistemas EST. Pueden ofrecer asesoramiento a los Árbitros de Galería y Miembros del Jurado, pero no deben tomar ninguna decisión con respecto a la aplicación de estas reglas.

10.7 **DESARROLLO DE LAS MODALIDADES Y NORMAS DE COMPETICIÓN**

10.7.1. **Posiciones**

10.7.1.1 Hasta el momento en que cualquier parte del blanco se vuelva visible en la abertura, el deportista debe permanecer en la posición **PREPARADO**, sosteniendo la carabina con ambas manos de tal manera que la punta inferior de la culata esté a la altura o debajo de la marca visible en la chaqueta de tiro. La marca debe ser visible para el Árbitro de Galería o un miembro del Jurado mientras el deportista esté en la posición **PREPARADO**.

10.7.1.2 La **posición de disparo** es de pie sin apoyo. La culata de la carabina debe sostenerse contra el cuerpo (por encima de la cadera derecha) y apoyarse sólo con ambas manos. El brazo izquierdo (brazo derecho para el deportista zurdo) no debe descansar sobre la cadera o el pecho. El deportista debe tomar una posición en relación con el banco, la mesa o la pared de tal manera que no le dé ningún tipo de apoyo. No se permite el uso de correa.

10.7.1.3 La **carrera** es el tiempo en que el blanco es visible en la apertura. El tiempo de la carrera debe comenzar cuando el borde delantero del blanco aparece y termina cuando el borde delantero del blanco alcanza la pared opuesta.

10.7.2 **MODALIDADES A 50m y 10m - Programas**

10.7.2.1 **50m y 10m 30 + 30 disparos (Seniors y Juniors Masculinos):**

- a) 4 disparos de ensayo y 30 disparos en carrera lenta, cada uno en 5.0 segundos (+0.2 segundos); y
- b) 4 disparos de ensayo y 30 disparos en carrera rápida, cada uno en 2.5 segundos (+0.1 segundos).

10.7.2.2 **10m 20 + 20 disparos (Damas y Junior Femeninos):**

- a) 4 disparos de ensayo y 20 disparos en carrera lenta, cada uno en 5.0 segundos (+0.2 segundos); y
- b) 4 disparos de ensayo y 20 disparos en carrera rápida, cada uno en 2.5 segundos (+0.1 segundos).

10.7.2.3 **50m y 10m 40 disparos Carreras Mixtas (Seniors y Juniors Masculinos):**



- a) La prueba se compone de dos (2) series de cuatro (4) disparos de ensayo, una (1) carrera lenta y una (1) carrera rápida de cada lado y 20 carreras mixtas; y
- b) Cada prueba de carrera mixta debe tener 10 carreras lentas y 10 carreras rápidas de cada lado, preparadas de tal manera que el deportista dispare un número igual de carreras de cada velocidad desde cada lado. Las carreras deben ser mezcladas de tal manera que el deportista no pueda prever si la siguiente carrera es lenta o rápida. No debe haber más de cinco (5) carreras continuas (combinadas derecha e izquierda) a la misma velocidad.

10.7.2.4 **10m 40 disparos Carreras Mixtas (Damas y Juniors Femeninos).**

Todas las competiciones pueden realizarse en uno (1) o dos (2) días, dependiendo del número de inscripciones en la competición. Si un evento se lleva a cabo en dos (2) días deberá realizarse cada día una serie completa.

10.7.3 **Normas de la competición**

10.7.3.1 Todo deportista debe desarrollar toda la competición en la galería asignada.

- a) Cualquier cambio en las asignaciones de los puestos puede hacerse solamente si el Jurado decide que hay diferentes condiciones en la galería tales como condiciones de luz;
- b) Si la prueba se realiza en un (1) día, el orden de tiro para la segunda fase debe ser el mismo que el orden de tiro para la primera fase; y
- c) Si la prueba se lleva a cabo durante dos (2) días, el deportista en la posición más baja al final del primer día disparará primero en el segundo día y el deportista en la posición más alta al final del primer día disparará último en el segundo día.

10.7.3.2 Antes del inicio de la competición, el primer deportista debe tener la oportunidad de **disparar en seco** una serie completa en la modalidad de su tirada. Si el primer deportista no desea disparar en seco una serie completa, es necesario completar las series de carreras.

10.7.3.3 En los Campeonatos de la ISSF, el Comité Organizador debe iniciar la competición del día haciendo que un deportista libre (alguien que no esté en la competición) dispare una serie completa comenzando en la hora oficial de inicio, para que el primer deportista pueda completar el disparo en seco en las mismas condiciones que las de competición.

10.7.3.4 Sólo el siguiente deportista, sucesivamente puede disparar en seco, en un puesto especialmente marcado en la línea de tiro (ver Regla 6.4.15).

10.7.3.5 La serie de competición siempre comienza con una carrera de derecha a izquierda. Sólo se puede efectuar un disparo en cada carrera.

10.7.3.6 **Indicación de disparos**

- a) Se pueden utilizar diferentes métodos para indicar la puntuación y la ubicación de los impactos. El método utilizado debe permitir al deportista estar seguro de la puntuación y ubicación del disparo;



- b) Se permiten televisiones o dispositivos similares que indiquen las puntuaciones y localización de los impactos para cualquier competición y son obligatorios en los Campeonatos de la ISSF;
- c) El deportista no está obligado a usar el monitor de televisión. Si no lo usa, debe aceptar el método alternativo de indicar puntuación y ubicación de impacto; y
- d) Si un deportista observa una discrepancia entre el monitor y el método alternativo de indicador de puntuación y localización de impactos, puede solicitar que se repita la señal, pero no tiene derecho a otro disparo aunque la primera señal haya sido errónea. Si se solicita una señal de repetición, debe hacerlo antes de volver a disparar.

10.7.3.7 **Tiempo de preparación**

Después de que el deportista sea llamado al puesto de tiro, se le debe dar un tiempo de preparación de dos (2) minutos antes del primer **"PREPARADO"**.

10.7.4 **Procedimientos de disparo**

- a) Cuando el deportista ha terminado su preparación en el puesto, debe indicar **"PREPARADO"** antes de cada disparo de ensayo y también antes del primer disparo de la serie;
- b) El Árbitro de Galería debe iniciar el blanco inmediatamente. Si el blanco no aparece en los cuatro (4) segundos después de dar la orden de inicio o después de completar la indicación de un resultado, el Árbitro de Galería debe detener la tirada y asegurarse de que el equipo del campo y el deportista estén listos seguidamente enviará el blanco de nuevo;
- c) Si el blanco se inicia antes de que el deportista haya dicho **"PREPARADO"**, debe abstenerse de disparar. Sin embargo, si dispara, el resultado debe ser anotado;
- d) Si el Árbitro encuentra que el deportista demora innecesariamente antes de decir **"PREPARADO"** o adoptar la posición PREPARADO, se tomará la siguiente acción. En el caso de la primera perturbación se le dará una **advertencia (Tarjeta amarilla)** por retraso de la competición. En la segunda perturbación se aplicará una **Deducción de dos (2) puntos (Tarjeta Verde)**. Cualquier infracción posterior podría ser causa de **descalificación (tarjeta roja)** por el Jurado;
- e) Después de completar las carreras de ensayo, el deportista puede hacer una pausa de hasta 60 segundos para ajustar su visor. La serie de competición se iniciará entonces;
- f) Después de cada carrera, la puntuación y la ubicación de cada impacto se deben mostrar durante al menos 4 segundos. El final de la indicación de la puntuación es siempre la señal al deportista para la continuación de la serie;
- g) Es necesario establecer un ritmo (ciclo de tiempo) y un sistema constante en el tiempo necesario para indicar la puntuación, el método para indicar la puntuación y el método para cambiar los blancos;



- h) En la competición de 50m, después de la finalización de una carrera, la puntuación y marcaje debe completarse, el blanco estar disponible para la carrera en un periodo no superior a 12 segundos, y el deportista debe estar preparado para que el blanco inicie su carrera en no más de 18 segundos;
- i) En la competición de 10m, después de la finalización de una carrera, la señalización y cambio de blanco debe completarse para la carrera en un periodo no superior a 18 segundos, y el deportista debe estar preparado para que el blanco inicie su carrera en no más de 20 segundos;
- j) El Árbitro de Galería y los Miembros del Jurado deben controlar cuidadosamente los tiempos de 18 y 20 segundos e inmediatamente penalizar a un deportista que no cumpla con esta regla;
- k) Cuando el deportista dispara y no está en el blanco, reclamando con posterioridad que no estaba preparado cuando el blanco empezaba su carrera, se le anotará como cero y no se le permitirá volver a disparar;
- l) El tiempo para los límites de 18 segundos (50m) y 20 segundos (10m) comienza cuando el blanco desaparece al final de cada carrera. El tiempo se detiene cuando el deportista está en la posición preparado;
- m) El Jurado debe verificar el tiempo correcto de los blancos durante la competición; y
- n) Si el blanco se inicia desde el lado equivocado o aparece primero la cola, la carrera debe ser cancelada y repetida, incluso si el deportista ha disparado.

- 10.7.4.1 En caso de que ocurra algo que pudiera ser peligroso, molestase al deportista o interfiriese de alguna manera con la competición, el Árbitro de Galería debe detener la carrera con la orden "ALTO". Si el deportista dispara al momento de la orden, tiene derecho a que se cancele la carrera si así lo requiere.
- 10.7.4.2 Si una serie se interrumpe más de 5 minutos o el deportista se traslada a otro puesto de tiro, puede pedir 2 disparos de ensayo adicionales (4 disparos de ensayo en las competiciones de carreras mixtas). En tal caso, el Árbitro de Galería debe anunciar "DISPAROS DE ENSAYO" y se debe informar a los Secretarios de Puesto. Estos disparos de ensayo deben comenzar desde el mismo lado desde el cual se continuará la serie después de la interrupción. Si no se solicitan disparos de ensayo, la serie se reanudará donde fue interrumpida.
- 10.7.4.3 Si un deportista no puede disparar durante una carrera, se debe anotar un cero, a menos que se apliquen las normas que dan derecho al deportista a volver a realizar el disparo.
- 10.7.4.4 Si el Árbitro de Galería no detuviese la carrera cuando deben aplicarse las normas respectivas, el deportista puede levantar el brazo y decir "ALTO" siempre que no haya causado la situación él mismo. El Árbitro de Galería debe detener la carrera de inmediato. Si el Árbitro de Galería considera que la acción del deportista está justificada, puede continuar disparando después de un control de la situación de acuerdo con las normas respectivas. Si



el deportista no tiene justificación, el Árbitro de Galería debe dar la orden de repetir la carrera y el deportista debe ser penalizado deduciéndole dos (2) puntos del valor de ese disparo.

10.7.4.5 **Ceros**

- a) Cada disparo anterior a la aparición del blanco de competición debe ser anotado como cero;
- b) El blanco empezará sin que se repita el disparo y el fallo será marcado como "Z" sobre el blanco, en la tarjeta de puntuación y en la hoja de incidencias;
- c) Los **disparos fuera de la zona de puntuación** se anotarán como cero (s) y se registrarán como "X" en el blanco;
- d) Si el deportista **no dispara**, la carrera se anota como cero y se registra como "-" en el blanco;
- e) Los disparos que no impacten al blanco se anotan como cero (s) y se registran como "Z" en el blanco; y
- f) Los rasgados y rebotes deben ser puntuados como cero (s).

10.7.4.6 **Ceros y penalizaciones en pruebas de 10m:**

- a) El deportista no debe expulsar el gas propulsor de su carabina. Para la primera infracción, se deducirán dos (2) puntos (Tarjeta verde) de la puntuación del siguiente disparo de competición. Para la segunda infracción, el deportista debe ser descalificado (Tarjeta Roja) de la competición;
- b) Cualquier **descarga de la carga impulsora**, después de estar colocado su primer blanco de competición y no se observa ningún impacto en el blanco será marcado como cero; y
- c) Es responsabilidad del deportista asegurarse de que su carabina de aire o gas esté debidamente cargada de aire o gas propulsor antes de comenzar la competición. Si durante la competición no cuenta con aire o gas propulsor suficiente para continuar, se le permitirá un máximo de cinco (5) minutos para renovar el suministro. Entonces, puede continuar la serie, pero sin disparos de ensayo adicionales.

10.8 **NORMAS DE COMPETICIÓN PARA MEDALLAS**

- 10.8.1 Se podrá celebrar una Competición para Medalla de Blanco Móvil en 10 metros como una segunda fase de Blanco Móvil a 10m Senior, Damas, Junior Masculino o Juniors Femeninos.
- 10.8.2 La competición de Blanco Móvil 10 m Senior, Dama, Junior Masculino o Junior Femenino debe ser completada como una Calificación para una Competición para Medalla.
- 10.8.3 Los cuatro (4) deportistas que tengan mayor puntuación en la Calificatoria accederán a la Competición para Medalla. Su posición inicial para la Competición para Medalla estará determinada por su ranking en la Clasificación.



- 10.8.4 Los empates para el segundo y cuarto puesto en la Clasificatoria se resolverán según las reglas del desempate.
- 10.8.5 Todos los clasificados para una Competición para Medalla comienzan en cero (0). Ninguna puntuación de clasificación se podrá acumular a la Competición para Medalla.
- 10.8.6 Los clasificados para realizar la Competición para Medalla deben informar que están preparados para disparar en la galería 10 minutos antes de la hora de inicio.
- 10.8.7 En la Competición para Medallas, el deportista en el primer puesto en la Clasificación competirá contra el deportista del cuarto puesto; El deportista del segundo puesto en la Clasificación competirá contra el deportista de tercer puesto.
- 10.8.8 Se debe hacer una presentación de los deportistas.
- 10.8.9 La Competición para Medalla se llevará a cabo en dos (2) o cuatro (4) galerías.
- 10.8.10 Si sólo hay dos (2) galerías, la primera tanda se llevará a cabo con los deportistas clasificados primer y cuarto puesto de la clasificación.
- 10.8.11 Si hay cuatro (4) galerías, los deportistas clasificados como primero y cuarto están en galerías adyacentes y el segundo y tercero en las otras dos galerías.
- 10.8.12 El tiempo de preparación es de un (1) minuto seguido de dos (2) disparos de ensayo, uno izquierdo y uno derecho (carreras rápidas). El primer disparo de ensayo se hará bajo orden.
- 10.8.13 Todos los disparos de competición se realizarán bajo orden en carreras rápidas (2.5 segundos).
- 10.8.14 La puntuación es en decimales. El deportista con la puntuación más alta de la carrera recibe un punto. Si hay un empate, ningún deportista recibe el punto.
- 10.8.15 El deportista que recibe seis (6) puntos o más con una diferencia de dos (2) puntos es el ganador de la competición.
- 10.8.16 Los perdedores de las dos (2) tandas de semifinales competirán por la medalla de bronce de la misma manera que arriba.
- 10.8.17 Los ganadores de la semifinal competirán para las medallas de oro o plata de la misma manera que antes.

10.9 INFRACCIONES Y NORMAS DISCIPLINARIAS

- 10.9.1 El deportista no debe exceder del tiempo de preparación de dos (2) minutos sin justificación, o esperar más de 60 segundos después de terminar los disparos de ensayo para iniciar los disparos de competición. Después de 30 segundos adicionales, el blanco debe ser iniciado y el resultado contado, esté el deportista en la posición de tiro o no.
- 10.9.2 Si un deportista no se presenta cuando debe comenzar la competición, el Árbitro de Galería debe llamar por su nombre en voz alta tres (3) veces en un (1) minuto. Si el deportista no se presenta, debe tener una nueva hora de competición establecido por los Árbitros de competición y dos (2) puntos deben ser deducidos de su puntuación total. Sin embargo, el



Jurado está convencido de que la razón por la que el deportista se retrasa estaba fuera de su control, no se aplicará ninguna penalización.

- 10.9.3 Un deportista que infrinja las normas relativas a la posición de **PREPARADO** o posición de tiro debe recibir una **Advertencia (Tarjeta Amarilla)** después de la primera infracción. En la segunda infracción se aplicará una **DEDUCCIÓN** de dos (2) puntos (**Tarjeta verde**). Cualquier infracción subsiguiente debe resultar como **DESCALIFICACIÓN (Tarjeta Roja)**.

10.10 INTERRUPCIONES

- 10.10.1 Si el deportista tiene una interrupción con su carabina o munición en la serie de clasificación, la carabina debe colocarse en el banco o mesa sin tocarla. Se llamará al Árbitro de Galería y se le mostrará la interrupción. El Árbitro de Galería debe interrumpir la serie y poner en marcha un cronómetro para determinar la duración de la interrupción. No se permiten interrupciones en Competiciones de Medalla.

- 10.10.2 Si el Árbitro determina, después de examinar la carabina y la munición, que la interrupción no fue causada por el deportista, la carrera debe repetirse.

10.10.3 El deportista no debe ser considerado culpable si:

- a) La carabina se encuentra en posición de descarga, y se encuentra que la recámara contiene un cartucho del mismo tipo que el deportista está usando, el cartucho muestra una impresión clara del percutor y la bala no ha salido del cañón; o,
- b) La razón para no disparar fue causada por una interrupción de la carabina que no es probable que haya sido causada por el deportista o que no pudo evitar de forma razonable.

10.10.4 El deportista debe ser considerado culpable si:

- a) No ha colocado la carabina en el banco o la mesa;
- b) Cambió algo en la carabina antes de colocarla sobre la mesa;
- c) El mecanismo de seguridad no fue liberado;
- d) La recámara no estaba cerrada por completo;
- e) La carabina no estaba cargada; o
- f) La carabina estaba cargada con un tipo de munición incorrecta.

Si el Árbitro de Galería determina que la interrupción fue causada por el deportista, debe anotarse un cero.

- 10.10.5 Después de la interrupción debida al funcionamiento defectuoso de la carabina o de la munición, el Árbitro de Galería puede ordenar la reparación de la carabina o un cambio de



munición. Si la interrupción puede repararse dentro de cinco (5) minutos, la serie puede continuar. Si la reparación tarda más de cinco (5) minutos, el deportista tiene derecho a continuar disparando inmediatamente con otra carabina o retirarse para repararla. El Árbitro de Galería, con el consentimiento del Jurado, debe entonces decidir cuándo el deportista puede continuar su serie, ya sea con la carabina reparada, o con otra carabina si la reparación es imposible. La serie debe continuar desde el punto en que ocurrió la interrupción.

10.10.6 El Árbitro de Galería debe continuar como si el deportista no se hubiese retirado, para permitir que el siguiente deportista complete sus disparos en seco.

10.10.7 **Visores defectuosos**

- a) Si el deportista descubre durante sus disparos de ensayo un defecto en su visor que no puede corregir ajustándolo, el Jurado puede autorizarle a un cambio de visor, si dispone de un segundo disponible;
- b) Después del cambio, el deportista debe realizar disparos de ensayo;
- c) El deportista no debe obtener una repetición o disparos de ensayo adicionales si el examen por el **ARBITRO** demuestra que la montura del visor no fue correctamente apretada; y
- d) Si el visor se afloja durante una serie de competición debido a que no se ajustó correctamente, todos los disparos deben ser anotados.

10.11 **AVERIAS EN SISTEMAS EST 10M**

10.11.1 **En caso de una avería en TODOS los blancos de una galería** - también aplicable a galerías convencionales:

- a) El Jefe de Galería y el Jurado deben anotar el tiempo real;
- b) Todos los disparos de competición completados por cada deportista deben ser contados y registrados. En el caso de un fallo de la fuente de alimentación del campo, habrá que esperar hasta que se restablezca correctamente el número de disparos registrados por blanco, no necesariamente en el monitor del puesto de disparo; y
- c) Después de que la interrupción sea rectificadada y la galería al completo esté en funcionamiento, los deportistas tendrán un tiempo de preparación de un (1) minuto para permitirles reanudar sus posiciones. El tiempo para reanudar los disparos se anunciará por megafonía al menos cinco (5) minutos antes. Al final del tiempo de preparación, se permitirá a los deportistas cuatro (4) disparos de ensayo (2 carreras a la izquierda y 2 carreras a la derecha). Estos disparos de ensayo deben comenzar desde el mismo lado desde el cual deben continuar la serie después de la interrupción. Después de los disparos de ensayo se permitirá una pausa de 30 segundos. Después de los disparos de ensayo y la pausa, la serie se reanudará donde fue interrumpida.



10.11.2 **En caso de avería de un solo blanco**

Si un solo blanco no funciona, el deportista será trasladado a otro blanco donde se aplicará el mismo procedimiento establecido en la norma 10.11.1, c.

10.11.3 **Reclamación relativa a un fallo de registro o visualización de un disparo** en el monitor de un sistema electrónico de puntuación.

- a) El deportista debe informar inmediatamente al Árbitro de Galería más cercano del fallo. El Árbitro de Galería debe anotar la hora de la reclamación. Uno o más miembros del Jurado deben ir a la posición de tiro; y
- b) Al deportista se le indicará que realice un disparo más de competición a su blanco. El deportista debe decir "**PREPARADO**". Se aplicará el procedimiento de una reclamación referente a un fallo de registro o visualización de un disparo establecida en las Reglas Técnicas (6.10.8).

10.12 **DESEMPATES**

10.12.1 **Empates individuales en modalidades de 50m y 10m**

Los deportistas empatados con puntuaciones perfectas, no se resolverán.

10.12.1.1 **Empates para los puestos 1 - 3 y siguientes:**

- a) Si dos (2) o más deportistas con la misma puntuación, empatan para los primeros tres (3) puestos individuales, deben decidirse mediante una serie de shoot-off que será organizada por el Jurado. Este desempate consiste en dos (2) disparos de ensayo (uno (1) izquierda - uno (1) derecha) y dos (2) disparos de competición (carrera rápida) bajo orden en todos los disparos de la competición; y
- b) En caso de empate, el shoot-off continuará hasta que se rompa el empate.

10.12.1.2 **Normas para series de desempate (shoot-off)**

- a) El desempate debe comenzar tan pronto como sea posible después de que el tiempo de reclamación haya expirado. Si el desempate no se lleva a cabo en el tiempo preestablecido anunciado públicamente, los deportistas involucrados deben permanecer en contacto con el Jefe de Galería a la espera de un anuncio de tiempo y lugar;
- b) Los deportistas con puntuaciones empatadas serán asignados a puestos de tiro adyacentes mediante sorteo bajo la supervisión del Jurado. Si más deportistas tienen puntuaciones iguales, la secuencia de disparo también se determinará mediante el sorteo. Cuando varios deportistas están empatados en más de un lugar de clasificación, el desempate para la posición más baja se realizará primero, seguido por el siguiente ranking más alto hasta que todos los empates se resuelvan;
- c) Si un deportista no se presenta para un desempate, será el último en éste. Si dos (2) o más deportistas del desempate no aparecen, se clasificarán de acuerdo con la Regla 10.12.1.3 para Clasificación Individual, clasificándose desde el 4º puesto; y



- d) Durante el desempate, las interrupciones y otras irregularidades deben ser tratadas de acuerdo con estas normas, pero solo se permite una (1) interrupción durante la resolución del empate y cualquier repetición o finalización tendrá lugar inmediatamente.

10.12.1.3 Empates para el 4º puesto e inferiores, si no se resuelven por un desempate, deben decidirse de la siguiente manera:

- a) **Modalidades 10m.** Los empates restantes para el cuarto (4º) puesto e inferiores se resolverán de acuerdo con la norma 6.15 (es decir, el número más alto de dieces interiores, la puntuación más alta en la última serie, y así en sucesivas series, etc.);
- b) **Blanco Móvil 50m 30 + 30.** Los empates restantes para el cuarto (4º) puesto e inferiores se clasificarán según el total más alto de la carrera rápida; Y si los empates permanecen comparando el (los) disparo (s) de menor valor en el total de la competición para empates individuales (el deportista con el (los) disparo (s) de menor valor será declarado perdedor); Si quedan empates, los deportistas deben tener la misma clasificación; y
- c) **Blanco Móvil 50 m carreras mixtas.** Los empates restantes para el cuarto (4º) puesto e inferiores se clasificarán según el total más alto de la segunda fase; Y si los empates permanecen comparando el (los) disparo (s) de menor valor en la competición total para los empates individuales (el deportista con el (los) disparo (s) de menor valor es declarado perdedor); Si quedan empates, los deportistas deben tener la misma clasificación.

10.12.2 **Empates por equipos**

Empates por equipos en modalidades 10m / 50m

Los desempates entre equipos deben decidirse sumando los resultados de todos los miembros de un equipo y aplicando los pasos para el desempate.

- a) El número total más alto de dieces interiores;
- b) La puntuación total más alta de la última serie, luego la siguiente de la última serie, etc. .; y
- c) Si quedan empates, las puntuaciones totales se compararán disparo por disparo usando dieces interiores, comenzando con el último disparo, luego el siguiente al último disparo, etc.



10.13 TABLA DE ESPECIFICACIONES DE BLANCO MÓVIL

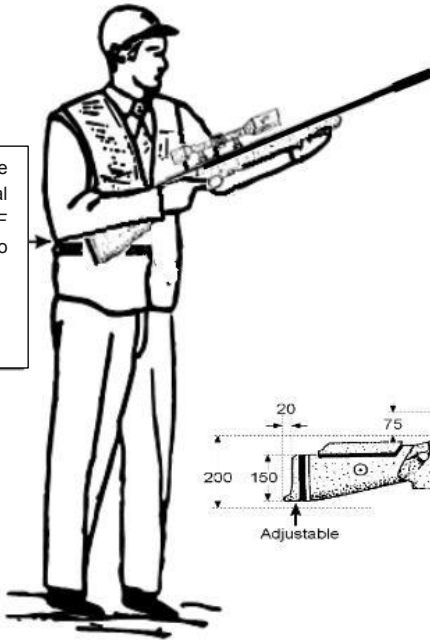
Modalidad	Peso Max.	Peso disparador	Placa de culata	Visor	Contrapeso De cañón	Munición	Disparos competición
Blanco móvil 10 metros	5.5 kg incluido visor	Libre, sin ajustes en el disparador	Profundidad: punto más bajo 200mm Longitud: máx. 150mm Profundidad / altura de curva Máximo 20 mm	Cualquier visor, telescopio con potencia máxima no variable de cuatro (tolerancia + 0.4 x) aumento	Dentro de un radio de 60 mm	4.5 mm (.177")	Hombres: 30 carreras lenta 30 carreras rápida
Blanco móvil 10m mixto							Damas: 20 carreras lenta 20 carreras rápida 40 carreras mixta
Blanco móvil 50 metros	5.5 kg incluido el visor	500 g, sin ajustes en el disparador		Cualquier visor: No hay restricciones	Dentro de un radio de 60 mm	5.6 mm (.22"lr)	30 carreras lenta 30 carreras rápida
Blanco móvil 50m Mixta							40 disparos mixto

10.14 ESQUEMAS

Carabina 10m:	La longitud del mecanismo/cañón incluyendo cualquier extensión no debe ser Mayor de 1000 mm.
Carabina 50m:	La longitud del mecanismo medida desde la parte trasera del cerrojo en la posición descargada, a la parte final del sistema, incluyendo cualquier Extensión, no debe exceder 1000 mm.



Punta del codo = parte superior de la cinta oficial de marcado de la ISSF (longitud 250 mm ancho 30mm)





10.15 ÍNDICE

10m - Cambio de blancos	10.6.7
Aire o gas insuficiente	10.7.4.6.c
Ajuste del visor - Máximo de 60 segundos	10.7.4.e
Alcance de las Normas	10.1.1
Aparición del blanco - en 4 Segundos	10.7.4.b
Aplicación de las Normas 10m y 50m	10.1.1
Árbitro de Galería - deberes y funciones	10.6.3
Árbitro de línea – deberes y funciones	10.6.5
Árbitros de foso - deberes y funciones	10.6.6
Avería de los sistemas de puntuación electrónica de 10 metros (ES)	10.11
Avería de todos los blancos en una cancha	10.11.1
Avería de un solo blanco	10.11.2
Ayudante del Jefe de Galería - Deberes y Funciones	10.6.2
Cambio de carabina, visor, contrapeso, disparador	10.4.3.5
Cambio de Munición	10.10.5
Cambio de visor durante la serie de ensayo	10.10.7.a
Cambio del visor de la carabina en las series de ensayo	10.10.7a
Cancelar y repetir una carrera	10.7.4.1
Cantонера	10.4.2
Carabina 10m - Longitud del conjunto	10.4.4.c
Carabina 10m - Munición	10.4.4.d
Carabina 10m - Normas	10.4.4
Carabina 10m – Peso del disparador	10.4.4.a
Carabina 50 m - Longitud del conjunto	10.4.3.5.c
Carabina 50 m - Municiones	10.4.3.5.d
Carabina 50 m - Normas	10.4.3.5



Carabina 50 m – Peso del disparador	10.4.3.5.a
Carrera - Definición	10.7.1.3
Carreras lentas / Carreras rápidas - 20/20	10.7.2.2
Carreras lentas / Carreras rápidas - 30/30	10.7.2.1
Carreras Mixtas - 20/20	10.7.2.3
Ceros	10.7.4.5
Ceros y penalizaciones en modalidades de 10m	10.7.4.6
Ciclo de tiempo - controlado por los Árbitros de Galería y los Miembros del Jurado	10.7.4.j
Ciclo de tiempo - ritmo constante	10.7.4.g
Cinta de marcador	10.5.1
Competiciones femenines/masculinas	10.1.4
Competiciones femenines/masculinas	10.1.4
Competiciones realizadas en uno / dos día (s)	10.7.2.4
Conocimiento de las Normas	10.1.2
Continuar una competición después de una interrupción	10.10.5
Contrapesos de cañón	10.4.3.3
Contrapesos del cañón	10.4.3.4
Control de equipos pre y post Competición	10.4.5
Deducción de puntos - No se presenta en el momento señalado	10.9.2
Deducción de puntos – Reclamación injustificada	10.7.4.4
Deducción de Puntos / Descalificación - Descarga de Gas Propulsor	10.7.4.6a
Deportista diestro / Deportista zurdo	10.1.3
Deportista liebre	10.7.3.3
Deportista zurdo / Deportista diestro	10.1.3
Desarrollo de las modalidades y Normas de la Competición	10.7
Descarga de gas durante la competición	10.7.4.6.c
Descarga de Gas Propulsor durante la Competición 10m	10.7.4.6.b



Desempates	10.12
Detener la competición – Por petición del deportista - justificado	10.7.4.4
Detener la competición – Por petición del deportista - No justificado	10.7.4.4
Detener la competición por el Árbitro de Galería – Anulación de carrera bajo petición	10.7.4.1
Dibujos- Esquemas- 10m y 50m carabina	10.14
Disparar antes de estar preparado	10.7.4.c
Disparo adicional – Disparo supervisado	10.11.3.b
Disparo en seco - Una serie completa	10.7.3.2
Disparo en seco completo para el próximo deportista	10.10.6
Disparo rasgado - Puntuación	10.7.4.5.f
Disparos antes de la aparición del blanco- puntuación	10.7.4.5.a
Disparos de ensayo 50m - Parcheado	10.6.6.h
Disparos en seco - Antes de la Competición	10.7.3.2
Disparos en seco - Secuencia de deportistas	10.7.3.4
Disparos No efectuado - Incapaz de disparar	10.7.4.3
Disparos No efectuado – Puntuación/Anotación	10.7.4.5.d
Empate individual - Puntuación perfecta	10.12.1
Empates individuales para los primeros 3 lugares	10.12.1.1
Empates para el 4º puesto	10.12.1.3
Empates para el 4º puesto - 10m	10.12.1.3.a
Empates para el 4º puesto - 50m 30/30	10.12.1.3.b,c
Empates para el 4º puesto – 50m Mixtas	10.12.1.3.b,c
Empates por equipos	10.12.2
Empezar el blanco desde el lado equivocado o la cola primero	10.7.4.n
Exceder el tiempo de preparación	10.9.1
Finalización de una carrera - 10m; 18 Segundos / 20 Segundos	10.7.4.i
Finalización de una carrera - 50m; 12 Segundos / 18 Segundos	10.7.4.h



Impacto fuera de las zonas de puntuación - puntuación	10.7.4.5
Impacto fuera del blanco - puntuación	10.7.4.5.e
Impactos a 50m – Parcheado de impactos de competición	10.6.6.j
Indicación de impactos - Monitores, etc.	10.7.3.6
Informar al Árbitro de Galería de la falta de registro o visualización un disparo	10.11.3.a
Infracciones y normas disciplinarias	10.9
Inicio de una Serie - Dirección de las carreras - De derecha a izquierda	10.7.3.5
Inicio/Final del tiempo - 50m: 18 segundos / 10m: 20 segundos	10.7.4.l
Interrupción – Causada por un Deportista	10.10.4
Interrupción de Series más de 5 Minutos - Ensayo Adicional	10.11.1
Interrupciones	10.10
Interrupciones - causado por el deportista	10.10.4
Interrupciones - No causado por el deportista	10.10.3.b
Interrupciones – no causado por el deportista	10.10.3
Interrupciones en Ensayo por causa del visor	10.10.7
Interrupciones y sanciones en galerías de 10m	10.7.4.6
Jefe de galería – Deberes y funciones	10.6.1
Liberación de la Carga Propulsora durante la Competición 10m	10.7.4.6.b
Modalidades 50m y 10m - Programas	10.7.2
Molestias al deportista	10.7.4.1
Muestra de los impactos del tiro al deportista - por lo menos 4 segundos	10.7.4.f
No presentarse a la hora designada - Deportista tardío	10.9.2
Normas de Competición	10.7.3
Normas de competición para medallas	10.8
Normas de vestimenta	10.5
Normas desempates (Shoot-off)	10.12.1.2
Normas generales	10.1



Normas Generales para Carabinas de 50m y 10m	10.4
Normas Generales para Carabinas de 50m y 10m - Tabla	10.13
Normas para campos de tiro y blancos	10.3
Normas para Carabinas de 10m y 50m	10.4
Número de disparos por carrera	10.7.3.5
Oficiales de competición	10.6
Oficiales Técnicos - Blancos Electrónicos	10.6.8
Peso de la carabina	10.4.1 / 10.13
Posición de disparo	10.7.1.2 / 10.7.1.1
Posición de preparado - Posición incorrecta	10.7.1.2
Posición preparado	10.7.1.1
Posición preparado - Posición incorrecta	10.7.1.2
PREPARADO antes de realizar disparos de ensayo	10.7.4.a
PREPARADO antes del primer disparo de la competición	10.7.4.a
Problemas técnicos con la carabina / munición	10.10.1
Procedimientos de disparo	10.7.4
Rebotes - Puntuación	10.7.4.5.f
Rechazo de un blanco – Aparición antes de estar preparado	10.7.4.c
Reclamación de fallo en el registro o muestra del disparo en el momento del disparo	10.11.3
Reclamación de no preparado - después del disparo	10.7.4.c / k
Reparación de una Carabina	10.10.5
Retrasar la indicación "Preparado" innecesariamente - Penalización	10.7.4.d
Secretario del puesto - Deberes y funciones	10.6.4
Seguridad	10.2
Tabla de Especificaciones	10.13
Tiempo de preparación - 2 minutos	10.7.3.7
Una carabina por competición	10.4.3.4



Verificación de los tiempos por parte del jurado durante la competi	10.7.4.m
Visor no apretado correctamente	10.10.7.d
Visores	10.4.3
Visores - Infracciones	10.10.7
Visores 10m Rifle	10.4.3.2
Visores 50m Rifle	10.4.3.1