



REGLAMENTO BENCH REST

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

CAMERON TRAMMELL





REGLAMENTO BENCH REST	1
SECCIÓN A.	4
GENERALIDADES	4
1.- ÁMBITO DE APLICACIÓN DEL REGLAMENTO:	4
2.- APEGO A LA REGLAMENTACIÓN INTERNACIONAL:	4
3.- SANCIÓN Y RECONOCIMIENTO OFICIAL EN MÉXICO:	4
4.- DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:	4
SECCIÓN B.	5
REGLAS GENERALES DE COMPETENCIA.	5
5.- DEFINICIONES: Se entenderá por:	5
SECCION C.	11
DESARROLLO DE LOS EVENTOS	11
6.- BLANCOS O DIANAS:	11
7.- BLANCOS FUERA DE LUGAR:	11
8.- BLANCOS PERDIDOS:	11
9.- PUBLICACIÓN DE LOS BLANCOS:	11
10.- REMOCIÓN DE LOS BLANCOS:	12
11.- INSTALACIONES PARA EL MARCADO DE LOS BLANCOS:	12
12.- METODOLOGÍA PARA LA CALIFICACIÓN DE LOS BLANCOS:	12
13.- PROCEDIMIENTO PARA RESOLVER EMPATES.	15
14.- ÓRDENES E INSTRUCCIONES DE CAMPO.	15
15.- COMITÉ DE PROTESTAS:	17
16.- INTEGRACIÓN DEL COMITÉ DE PROTESTAS:	18
17.- PRESENTACIÓN DE PROTESTAS:	18
18.- DECISIONES DEL COMITÉ DE PROTESTA:	18
19.- DEL RESPETO Y CONDUCTA DEPORTIVA:	18
20.- DESCALIFICACIÓN.-	19
21.- RONDA DE CALENTAMIENTO.-	19
21.- LÍMITES DE TIEMPO.-	19
22.- TIEMPO ENTRE MATCH Y MATCH.-	19
SECCIÓN D	20
ESTIPULACIONES TÉCNICAS	20
23.- OFICIALES DE CAMPO.-	20
24.- PROCEDIMIENTO DE ASIGNACIÓN DE LUGARES EN LAS COMPETENCIAS POR EQUIPOS.-	20
25.- ROTACIÓN DE MESAS.-	20
26.- NÚMERO MÁXIMO DE MATCHES.-	20
26.- RONDAS INCOMPLETAS.-	20
27.- INFORMACIÓN DE RESULTADOS.-	20
28.- ÁREA DE INSPECCIÓN.-	21
29.- VERIFICADORES.-	21
30.- FORMULARIOS DE INSPECCIÓN.-	21
31.- ETIQUETAS DE CERTIFICACIÓN.-	21
32.- EQUIPOS DE CERTIFICACIÓN.-	21
33.- INSPECCIÓN OBLIGATORIA.-	23
34.- FALLO EN LA INSPECCIÓN.-	23
35.- LÍMITES DE PESO.-	23
36.- INSPECCIÓN ALEATORIA.-	23





37.- PROCEDIMIENTO PARA MEDIR LA POTENCIA DE LOS RIFLES.-	23
38.- DETECCIÓN DE INCUMPLIMIENTO NORMATIVO DEL RIFLE Y/O DEL EQUIPO.-	24
39.- ERROR DE PUNTUACIÓN. -	25
40.-PROCEDIMIENTO DE RECALIFICACIÓN DEL BLANCO.-	25
41.- APERTURA DE LOS MECANISMOS DE DISPARO.-	25
42.- PROCEDIMIENTOS PARA FUEGO CRUZADO.-	25
43.- TRANSFERENCIA DE UN DISPARO CRUZADO.-	25
44.- PENALIZACIÓN POR FUEGO CRUZADO.-	25
45.- AVISO DEL COMPETIDOR INOCENTE.-	25
46.- AUSENCIA DE NOTIFICACIÓN.-	25
47.- DISPARO ADICIONAL.-	26
48.- BANDERAS DE VIENTO.-	26
49.- FALLA MECÁNICA DEL RIFLE DURANTE EL MATCH.-	26
SECCIÓN E	27
CAMPO E INSTALACIONES PARA 25, 50, 75 y 100 METROS	27
50.- DE LOS REQUERIMIENTOS DEL CAMPO.-	27
51.- DE LAS MESAS DE TIRO.-	27
52.- LLENADO DE RIFLES.-	27
SECCIÓN F	28
NORMAS DE SEGURIDAD	28
53.- PROCEDIMIENTOS DE SEGURIDAD.-	28
SECCIÓN G	29
FUNCIONARIOS DEL EVENTO	29
54.- ASIGNACIÓN DE CARGOS.-	29
55.- DEFINICIÓN Y FUNCIONES:	29
SECCIÓN H.	31
ANEXOS	31
ANEXO A.	31
ANEXO B.	36





SECCIÓN A. GENERALIDADES

1.- ÁMBITO DE APLICACIÓN DEL REGLAMENTO:

El presente reglamento contiene los lineamientos, requisitos y especificaciones técnicas que habrán de aplicarse en todas las competencias realizadas en la modalidad de tiro conocida como BENCH REST para rifles de aire, en las clases contempladas y definidas por este reglamento y será de observancia obligatoria en las competencias, campeonatos y seriales Locales, Regionales y Nacionales se organicen bajo el aval y sanción de la ASOCIACIÓN MEXICANA DE TIRO CON AIRE, A.C.

2.- APEGO A LA REGLAMENTACIÓN INTERNACIONAL:

El contenido de este reglamento está en concordancia con los reglamentos emitidos tanto por la WORLD RIFMIRE AND AIR RIFLE BENCHREST FEDERATION (WRABF) y por la EUROPEAN RIFMIRE AND AIR RIFLE BENCHREST SHOOTING FEDERATION (ERABSF) por lo que respecta a las clases LIGHT VARMINIT Y HEAVY VARMINIT. Por lo que toca a las clases MEXICANA OPEN Y MEXICANA UNLIMITED, toma como base sólo los lineamientos generales de los referidos reglamentos emitidos por la WRABF y la ERABSF.

3.- SANCIÓN Y RECONOCIMIENTO OFICIAL EN MÉXICO:

Las competencias, campeonatos o seriales de tiro en la modalidad de bench rest con rifles de aire organizadas por los clubes con reconocimiento o afiliación a la ASOCIACIÓN MEXICANA DE TIRO CON AIRE, A.C., se llevarán a cabo bajo la sanción tanto de esta como de la FEDERACIÓN MEXICANA DE TIRO A.C.; y sólo se tomará en cuenta para efectos de los registros oficiales los resultados obtenidos por los competidores que cuenten con afiliación vigente ante estos dos organismos.

4.- DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:

Los estatutos sociales tanto de la FEDERACIÓN MEXICANA DE TIRO A.C; como de la ASOCIACIÓN MEXICANA DE TIRO CON AIRE, A.C., al igual que la normativa que en materia de ética, honor y conducta emitan o lleguen a emitir estas asociaciones, complementarán, en lo que resulten aplicables, a las disposiciones contenidas en el presente reglamento..

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





SECCIÓN B. REGLAS GENERALES DE COMPETENCIA.

5.- DEFINICIONES: Se entenderá por:

- **Campeonato:** Al conjunto total de una serie de eventos en los que se dispute un premio o premios únicos a la finalización del total de los mismos.
- **Evento:** Son aquellas competencias unitarias en las que se dispute un premio o premios otorgados a la conclusión de la misma.
- **Acumulado:** Un acumulado será la puntuación total de los match de un día o todos los match de una clase, siendo el acumulado la puntuación final.
- **Match:** Cada una de las tres rondas de disparos a una diana o blanco en un Evento. En cada match se utilizará una diana o blanco en la que se registrarán 25 disparos a 25 metros o a 50 metros con un límite de tiempo para cada match de máximo 20 minutos al aire libre. Nota: Cada participante en su respectiva clase debe completar tres (3) match, cada uno de 20 minutos y en cada match debe completar solo una diana o blanco. Los blancos utilizados en todas las competencias serán los blancos oficiales para bench rest con rifles de aire a que mas adelante se refiere el presente reglamento, aquí denominados: "BLANCOS WRABF y ERABSF".
- **Ronda:** Conjunto de tres match o rondas de disparos en cada evento o competencia, que se dispararán el mismo día con la rotación obligatoria del banco o diana en cada uno de los match que conforma la ronda.
- **Rifle de Aire:** Toda arma con recámara para calibre .177, .20, .22, .25 o .30 y de potencia/velocidad como se indica en la sección que precisa las características y requerimiento de cada Clase, que emplea aire comprimido para propulsar hacia el blanco o diana, una munición de plomo con forma de diábolo o de ojiva. El uso de equipos electrónicos externos o que no formen parte del rifle está estrictamente prohibido, con excepción de los cronómetros electrónicos, los cuales, en todo caso, no deberán de emitir señal auditiva alguna que indique el transcurso del tiempo.
- **Clase:** Cada una de las categorías en las que se divide la participación de los tiradores en un evento o campeonato, tomando en consideración las características del rifle de aire empleado, sus accesorios y el desarrollo propio del evento o campeonato. Un competidor puede competir solamente una vez en cada Clase/Distancia en cualquier Evento o Campeonato.





- **Clase Light Varmint:** Categoría en la que se emplea cualquier rifle de aire con mecanismo de disparo operado manual y mecánicamente, con un peso no mayor a las 10 1/2 libras (4.762 kilogramos), incluyendo la mira telescópica y en los que se pueden usar culatas originales de fábrica o las que cumplan con las reglas del ANEXO "CULATAS". La acción del arma puede ser de resorte o PCP; se permite el uso de Reguladores de Presión de Aire, contrapesos de cañón, sintonizadores de armónicos y air stripers, pero el peso de estos se tomará en cuenta en el peso total del arma. Los reguladores de presión de aire se pueden utilizar siempre y cuando sean parte integral del rifle de aire. En el caso de rifles PCP se permite el cambio de cilindro de aire durante la competencia siempre y cuando sea original y manufacturado como remplazo por la compañía fabricante del rifle. Cualquier mira telescópica sin importar el número de aumentos está permitida. Se pueden usar disparadores modificados o reemplazados. No se permitirá uso de acciones automáticas o semiautomáticas. La potencia se limita a 16.27 Julios o 12 libras/pie, como máximo. La distancia de disparo a las dianas será de 25 metros. Para la calificación de la tarjeta de puntuación se utilizará un plug calibre .224 para que no haya ventaja de un calibre sobre otro.

- **Clase Heavy Varmint:** Categoría en la que se emplea cualquier rifle de aire que tenga mecanismo de disparo operado manual y mecánicamente, con restricción de peso de hasta 15 libras (6.803kg), incluyendo accesorios adheridos al arma. Se pueden usar culatas originales de fábrica o las que cumplan con las reglas de "Modificación de Culata" (ver ANEXO F). Cualquier mira telescópica sin importar el número de aumentos está permitida. La acción del arma puede ser de resorte o PCP, se permite la modificación de estas siempre y cuando dichas modificaciones sean de funcionamiento manual. Se permite el uso de Reguladores de Presión de Aire, contrapesos de cañón, frenos de boca, sintonizadores de armónicos, silenciadores y air stripers, pero el peso de estos se tomará en cuenta en el peso total del arma. Los reguladores de presión de aire se pueden utilizar siempre y cuando sean parte integral del rifle de aire. No se permitirá el uso de acciones automáticas o semiautomáticas. No hay restricción en el tamaño del cilindro o la capacidad mientras que se cumpla y se mantenga la potencia máxima de 27.12 Julios o 20 libras/pie. Los cilindros o tanques de aire independientes del arma no están permitidos, el cilindro o tanque debe ser parte del rifle y del peso total del arma. La distancia de Disparo a las dianas será de 25 metros. Para la calificación de la tarjeta de puntuación se utilizará un plug calibre .224 para que no haya ventaja de un calibre sobre otro.





- Munición para armas de aire comprimido en clases Light y Heavy Varmint: Se entenderá por estas las municiones de plomo con forma de diábolo, no encamisadas, en calibres .177 .20 o .22 de producción y comercialización masiva.

-Clase Abierta Mexicana: Categoría en la que se emplea cualquier rifle de aire de calibre .177, .20, .22 que tenga mecanismos de disparo operado manualmente con acción mecánica o con componentes electrónicos, no hay restricción de peso del rifle, se pueden utilizar accesorios adheridos al arma, no hay restricción de culata. Cualquier mira telescópica sin importar el número de aumentos está permitida. La acción del arma tiene que ser neumática (PCP). Se permite el uso de reguladores de presión de aire, contrapesos de cañón, frenos de boca, sintonizadores de armónicos, silenciadores y air strippers, se puede utilizar bipie para apoyo frontal del rifle. Los reguladores de presión de aire se pueden utilizar siempre y cuando sean parte integral del rifle de aire. No se permitirán el uso de acciones automáticas o semiautomáticas. No hay restricción en el tamaño del cilindro o la capacidad de aire que puede contener. No hay límite de potencia máxima del rifle. La distancia de disparo a las dianas será de 25 metros. Para la calificación de la tarjeta de puntuación se utilizará un plug calibre .25 para que no haya ventaja de un calibre sobre otro. Se utilizarán las dianas oficiales de 25m de WRABRF y las mismas reglas de calificación de blancos.

-Munición para Clase Abierta Mexicana: Se entenderá por estas las municiones de plomo con forma de diábolo, no encamisadas, en calibres .177 .20 o .22 de producción y comercialización masiva.

-Clase Ilimitada Mexicana: Categoría en la que se emplea cualquier rifle de aire de calibre .177/4.5, .20/5.0, .22 y .25 que tenga mecanismos de disparo operado manualmente con acción mecánica o con componentes electrónicos, no hay restricción de peso del rifle, se pueden utilizar accesorios adheridos al arma, no hay restricción de culata. Cualquier mira telescópica sin importar el número de aumentos está permitida. La acción del arma tiene que ser neumática (PCP). Se permite el uso de reguladores de presión de aire, contrapesos de cañón, frenos de boca, sintonizadores de armónicos, silenciadores y air strippers, se puede utilizar bipie para apoyo frontal del rifle. Los reguladores de presión de aire se pueden utilizar siempre y cuando sean parte integral del rifle de aire. No se permitirán el uso de acciones automáticas o semiautomáticas. No hay restricción en el tamaño del cilindro o la capacidad de aire que puede contener. No hay límite de potencia máxima del rifle. La distancia de disparo a las dianas será de 50 metros. Para la calificación de la tarjeta de puntuación se utilizará un plug calibre .25 para que no haya ventaja de un calibre sobre otro. Se utilizarán las dianas oficiales de 50m de WRABRF y las mismas reglas de calificación para esa distancia de blancos.

- Munición para clase Ilimitada Mexicana: Se entenderá por estas las municiones de plomo con forma de diábolo, no encamisadas, en calibres .177 .20, .22 y .25 de producción y comercialización masiva.

-Clase Extrema Mexicana: Categoría en la que se emplea cualquier rifle de aire de calibre 4.5/.177, .20, .22, .25 y .30 que tenga mecanismos de disparo operado manualmente con acción mecánica o con componentes electrónicos, no hay restricción





de peso del rifle, se pueden utilizar accesorios adheridos al arma, no hay restricción de culata. Cualquier mira telescópica sin importar el número de aumentos está permitida. La acción del arma tiene que ser neumática (PCP). Se permite el uso de reguladores de presión de aire, contrapesos de cañón, frenos de boca, sintonizadores de armónicos, silenciadores y air stripers, se puede utilizar bípíe para apoyo frontal del rifle. Los reguladores de presión de aire se pueden utilizar siempre y cuando sean parte integral del rifle de aire. No se permitirán el uso de acciones automáticas o semiautomáticas. No hay restricción en el tamaño del cilindro o la capacidad de aire que puede contener. No hay límite de potencia máxima del rifle. La distancia de disparo a las dianas será de 75 / 100 metros. Para la calificación de la tarjeta de puntuación se utilizará un plug calibre .30 para que no haya ventaja de un calibre sobre otro. Se utilizarán dianas oficiales AMTA de 75 / 100 metros, el tiempo límite para completar la tirada será de 30 minutos a diferencia de las otras clases que tienen un tiempo límite de 20 minutos.

- Munición para clase Extrema Mexicana: Se entenderá por estas las municiones de plomo con forma de diábolo, no encamisadas, en calibres .177 .20, .22, .25 y .30 de producción y comercialización masiva

- Descansos o apoyos: Se entenderán por estos cualquier accesorio u objeto sobre el cual se apoyen la parte frontal y/o la parte trasera del arma. (BOLSAS PARA TIRO, BÍPODES (SÓLO PERMITIDOS EN LAS CLASES “ABIERTA Y EXTREMA MEXICANAS”) Y SOPORTES PARA RIFLE INDEPENDIENTES Y NO SUJETOS O UNIDOS MECÁNICAMENTE AL MISMO) El descanso o apoyo delantero sólo debe sostener la parte delantera del rifle. El descanso o apoyo trasero sólo soportará la parte trasera del rifle. Ninguno de los dos descansos o apoyos puede estar unido al banco, al rifle o entre si, es decir, ambos apoyos deben de ser móviles, removibles e independientes uno del otro.

El apoyo delantero o “PEDESTAL” no tiene restricciones en cuanto a peso, material y diseño de las mismas. El apoyo delantero debe incorporar un saco flexible conteniendo arena. La parte frontal del rifle no debe contactar con ninguna otra parte del apoyo distinto del saco que contiene arena (excepto que se trate de un tope en la parte delantera del apoyo y que puede ser utilizado para fijar la distancia a la que el rifle se mueve en dirección al blanco o diana). La parte inferior del extremo delantero de la culata debe tener contacto del 100% con la parte superior del saco de arena. El apoyo delantero o “PEDESTAL” puede ser ajustable en los planos vertical y horizontal, utilizando los mecanismos necesarios para ello. El Apoyo Trasero puede ser un saco o un grupo de sacos que contengan arena. El saco trasero puede incorporar un separador vertical (DONUT), siempre y cuando no contenga ajustes horizontales o verticales. El separador vertical no deberá contener ni presentar ningún saliente que le permita insertarse a la parte superior de la mesa de tiro o del saco de arena. El saco o sacos traseros no pueden fijarse de ninguna manera al rifle, al banco o al espaciador (Donut).

-Bolsa de arena: Las bolsas de arena utilizadas como apoyos deben estar hechas de cuero y/o tela y estar rellenas de arena de algún otro producto de características similares. El material con el que se elabora el saco debe de ser flexible y tendrá un grosor máximo de 3 mm o 0,12 pulgadas en toda su superficie general, no obstante, la





base del saco puede ser más gruesa para darle estabilidad al mismo. El espesor puede ser comprobado en las costuras del saco. Materiales como el cuero rígido, plástico o sacos rígidos recubiertos de cuero u otro material, no están permitidos. Pueden ser utilizadas superficies antideslizantes en los sacos. Igualmente talco o compuestos antideslizantes o cintas se pueden utilizar como ayuda para la alineación del rifle sobre sus apoyos.

- **Restricción de movimiento de los rifles:** Cuando el rifle se levante, el apoyo delantero y/o trasero no debe levantarse con rifle. Si el apoyo delantero y/o trasero se levanta con rifle, los mismos deben de ser pesados junto con rifle para determinar si el mismo puede ser utilizado en el evento. El rifle también puede ser deslizado hacia atrás y hacia adelante para determinar si está siendo sujetado con alguno de los apoyos y, por lo tanto limitado en su retroceso. El apoyo frontal y/o trasero del rifle no puede utilizarse para restringir el retroceso del rifle. En general, ningún equipo del competidor puede estar sujeto a la mesa. Se considera legal el uso de cinta adhesiva en el saco de arena para evitar el deslizamiento del rifle.

- **Medios de guía:** Se entiende por tales cualquier dispositivo, accesorio o complemento así como cualquier perfil, contorno o dimensión del rifle, diseñados para actuar conjuntamente con cualquier equipo para guiar su retorno a la posición de disparo, sin la necesidad de volver a apuntar el rifle ópticamente para cada disparo mismos que cuya utilización se considerará ilegal.

- **Línea de tiro:** Es la línea a partir de la cual se mide la distancia de disparo desde el banco de tiro hacia el blanco o diana. Preferentemente, la línea de fuego deberá coincidir con el borde delantero de la mesa de tiro o, en su defecto, la línea de fuego deberá de estar claramente indicada en la mesa.

- **Mesa de Tiro:** La mesa de tiro debe ser una mesa rígidamente construida. El tirador debe ser capaz de ajustar la altura personal mediante un asiento o taburete ajustable. Las mesas deben estar construidas para permitir el tiro tanto a los competidores diestros como a los zurdos. Durante la tirada, ningún competidor o miembro de un equipo pueden ocupar ninguna mesa si no están compitiendo. Se marcará una línea claramente visible a espaldas de los tiradores en turno de competencia que los demás competidores que no estén tirando o espectadores no podrán cruzar.

- **Posición del rifle en la mesa:** El rifle deberá estar situado de manera que la boca del cañón cruce la línea de fuego en la parte delantera de la mesa y la acción del rifle y los apoyos empleados por el tirador queden detrás de la línea de fuego.

- **Mesas no utilizadas:** Ningún competidor o miembro de un Equipo podrá ocupar algún banquillo cuando no esté compitiendo

- **Altura de los Blancos o Dianas:** La altura de los blancos o dianas debe ser mayor que la altura del banco. En los casos en que esto no sea posible debido al diseño del campo de tiro o la topografía del mismo, se deberá presentar una solicitud de autorización





a la ASOCIACIÓN MEXICANA DE TIRO CON AIRE, A.C., señalándose en la solicitud las medidas exactas de la altura del banco y la altura del blanco o diana desde la misma línea horizontal.





SECCION C.

DESARROLLO DE LOS EVENTOS

6.- BLANCOS O DIANAS:

Los blancos que se utilizarán durante los Eventos o Competencias, serán, de ser posibles, los oficiales emitidos por la World Rimfire and Air Rifle Benchrest Federation o, en su defecto, los que reúnan todas las características de los mismos. Para el caso de la clase “Extrema mexicana” se utilizarán los blancos aprobados por “AMTA”. Se deberá proporcionar un blanco o diana nuevo por cada match a cada competidor, que se identificará claramente con el “NÚMERO DE COMPETIDOR”, asignado a dicho participante

7.- BLANCOS FUERA DE LUGAR:

Si durante un match uno de los blancos se cae, mueve o despega, el match continuará sin interrupción, a menos que el blanco afectado pueda perderse o dañarse a causa de las condiciones climáticas predominantes. Al finalizar el match, el Oficial de Campo evaluará y concederá tiempo extra al competidor para permitir que complete el blanco antes de continuar con la competencia.

8.- BLANCOS PERDIDOS:

Si un blanco o diana se pierde por causa de las condiciones del campo o del clima y el tirador ya completo todos sus otros blancos, la puntuación del blanco perdido será el promedio entre la puntuación más alta y la más baja de los blancos restantes. Es responsabilidad de los Oficiales de Campo asegurar la debida protección de los blancos frente a las condiciones meteorológicas o cualesquiera otras que pudieran afectar la integridad de los mismos.

9.- PUBLICACIÓN DE LOS BLANCOS:

Todos los blancos, después de cada match, deberán de colocarse en un área común a la vista de todos los competidores. Ningún competidor podrá retirar de la zona de visualización los blancos hasta que se hayan completado todos los match y rondas programados para ese día y el tiempo otorgado para cualquier posible impugnación o reclamación haya finalizado. Cualquier tirador que infrinja esta regla será acreedor a la sanción prevista en el artículo 10 subsiguiente. Los procedimientos para impugnar o reclamar el conteo de puntuación de los blancos o dianas o “Procedimiento de Recalificación de Blancos”, así como las protestas o aclaraciones por las calificaciones sumadas a los “ACUMULADOS” del día, se establece mas adelante en este propio reglamento, pudiendo en todo caso el Comité de Protestas o Panel de Jueces requerir que se le pongan a la vista los blancos, dianas o tarjetas de calificación objeto de la protesta. No obstante, debe tenerse en cuenta que la recalificación de los blancos no puede iniciarse sino hasta que finalice el tiempo otorgado a los competidores para formular sus reclamaciones o impugnaciones. Cuando los blancos han sido medidos usando para ello un “PLUG” y se han marcado con una “P”, estos no podrán ser recalificados. Solamente en casos excepcionales y como consecuencia de una protesta especialmente grave o seria, el Comité de Protestas o Panel de Jueces puede, a su discreción, utilizar nuevamente un PLUG para determinar el resultado. Esto no es un derecho automático y queda a discreción del Comité de Protestas o Panel de Jueces





examinar y modificar una puntuación medida inicialmente con un PLUG. Será responsabilidad del Director del Evento el adecuado almacenamiento de todos los blancos. Si un competidor es descalificado por cualquier motivo el resultado será anotado en sus blancos como "DQ". El Director del Evento deberá de informar del motivo de la descalificación en los resultados de las tiradas. Si un competidor no termina su blanco en el tiempo asignado, el resultado será anotado en sus blancos o dianas como "DNF".

10.- REMOCIÓN DE LOS BLANCOS:

La remoción de los blancos por parte de un competidor, antes de que expire el tiempo para la formulación de impugnaciones o reclamaciones correspondientes al evento del día, trae como consecuencia que dicho tirador pierda automáticamente todos sus derechos de protesta e impugnación y podría conducir a su descalificación si el Panel de Jueces o Comité de Protestas así lo estima procedente. En el caso de campeonatos o seriales, los Organizadores del evento deberán de proporcionar un lugar adecuado para el almacenamiento de los blancos durante todo el campeonato o serial para aquellos competidores que no soliciten la entrega de los mismos sino hasta la finalización del campeonato o evento.

11.- INSTALACIONES PARA EL MARCADO DE LOS BLANCOS:

En todo evento, los organizadores deberán de tomar las medidas necesarias para contar con un lugar específico y separado del área de competencia, para la calificación de los blancos, lugar al que no se permitirá el acceso a los competidores ni al público. La calificación de los blancos debe ser realizada por dos Oficiales de Calificación designados para ello previamente por los organizadores del evento, el primero de los cuales tendrá bajo su responsabilidad el tomar la puntuación primaria del blanco utilizando el equipamiento aprobado y el segundo de los cuales será responsable de revisar la puntuación tomada por el primero de dichos oficiales y registrarla en los formatos dispuestos para ello. Las calificaciones de cada uno de los blancos se anotará de modo claro y visible en el anverso del mismo y los Oficiales de Calificación deberá de firmar dicho blanco al calce del mismo.

12.- METODOLOGÍA PARA LA CALIFICACIÓN DE LOS BLANCOS:

A.- MAYOR PUNTUACIÓN: La calificación de los blancos se llevará al cabo bajo el criterio de "MAYOR PUNTUACIÓN", es decir, si el agujero toca el borde del anillo de puntuación más alta, se otorgará la mayor puntuación. Si un agujero toca el aro interior (X) se otorgará una puntuación de X. En los blancos de 25 metros, para asignar una puntuación de "X", el anillo del 10 deberá haber sido cortado completamente en el punto de impacto. La puntuación se anotará en forma de puntos que faltan para el 10 o de puntos restados al total en la casilla correspondiente. Un tiro o impacto en el cuadro de la diana, pero sin tocar el anillo más grande o exterior se marcará como cuatro (4) puntos. Todos los impactos que estén cerca o en apariencia toquen alguna de las líneas se verificarán con el PLUG y se marcará dicho impacto con la letra "P", para sentar constancia de que fue verificado de ese modo. Las rasgaduras o deformaciones en el blanco provocados por el impacto no serán tomados en cuenta a la hora de calificar dicho





impacto. La máxima puntuación a obtener en cada blanco o diana (puntuación perfecta) es de 250 puntos y 25 X.

B.- PUNTUACIÓN EN EL RECUADRO DE LA DIANA: Todos los impactos que toquen o entren en el recuadro de puntuación de la diana serán contabilizados y se les asignarán 4 puntos.

C.- PLUGS DE PUNTUACIÓN: Todos los impactos que no puedan ser calificados puntuados de forma visual, serán revisados con un PLUG del calibre máximo permitido en cada clase; el blanco será marcado con una "P" para asentar constancia de ello. El PLUG en el calibre máximo de cada clase asegura que los tiradores que compitan con calibres menores al máximo permitido según la clase en que compitan y no se vean perjudicados injustamente durante el proceso de calificación frente a la utilización de calibres mayores por otros tiradores. Un blanco no puede ser vuelto a revisar con el PLUG como parte de una consulta de puntuación, salvo que, de modo excepcional y por la gravedad de la reclamación o impugnación del tirador, sea necesario a criterio del Panel de Jueces o Comité de Protestas.

D.- MÚLTIPLES IMPACTOS EN EL BLANCO: En caso de que una diana haya sido impactada mas de una vez, sólo se tomará en consideración el impacto al que corresponda la puntuación más baja y la calificación total de la tarjeta será penalizada restándole 1 punto a la misma.

E.- IMPACTOS ENTRE RECUADROS DE DIANAS: En caso de aparecer un tiro entre dos recuadros de dianas, el disparo será medido y se asignará a la diana en la que aparece la mayor parte del agujero de impacto. La diana con la mayoría del agujero de impacto será marcada como "impactada".

F.- ERROR EN EL PRIMER DISPARO: Si el primer disparo a la diana, por error impacta en el recuadro de puntuación, el tirador deberá de informarlo al Oficial de Campo antes de realizar un segundo disparo. El Oficial de Campo debe comprobar visualmente el blanco y hará una notación en el blanco cuando este se recupere. No se penalizará de ninguna manera al tirador que incurra en este error.

G.- PRIMER TIRO FALLADO (PRIMER 10 FALLADO, PARA CRITERIO DE DESEMPATE): En caso de empate, el Oficial de Puntuación se asegurará de empezar a calificar por la primera diana de la tarjeta. La primera diana que no sea un 10, será marcada como "FM". Si todas las dianas del 1 al 25 de una tarjeta han sido 10's (máxima puntuación, 250 puntos), el Oficial de Calificación revisará de nueva cuenta todas las dianas comenzando por la primera para verificar las X's impactadas por el tirador. La primera diana que no sea "X", será marcada como "FM". Si el empate persiste (250 puntos con 25 X's), se irá a la primera diana y la primera X's que no ha sido totalmente borrada por el impacto, será marcada como "FM". Todas las marcas de "FM" serán indicadas en la zona de puntuación del blanco y no en las dianas. Este procedimiento no resta puntos ni afecta de ninguna manera el total, solo se utiliza para resolver empates.





H.- IMPRESIÓN DE LOS RESULTADOS: Después que todos los resultados de una clase se han registrado, se imprimirán o harán constar por escrito unos “Resultados Preliminares”. El Segundo Oficial de Calificación revisará este documento a fin de corregir posibles errores. A continuación verificará el listado en busca de cualquier empate que no haya sido resuelto. Si el Oficial encuentra algún empate, lo marcará en el listado e informará de su existencia al Comité de Protestas para su resolución. Hecho lo anterior el Registro de Resultados Preliminares se dará a conocer junto con los blancos ya marcados.

I.- PUNTUACIÓN ELECTRÓNICA: Cuando se utilice sistemas electrónicos de puntuación, el Director del Evento se cerciorará de que se apliquen, cuando sea necesario, las reglas anteriores sin perjuicio de los derechos de protesta y recalificaciones manuales a favor de los tiradores.

El agujero del disparo tiene un diámetro menor en el blanco o diana que el diámetro del proyectil		
Este disparo se puntúa como 7 ya que hay un espacio en blanco entre el disparo y la línea del anillo del 8 y se califica el valor menor		
Este disparo se puntúa como 10 ya que toca la línea del 10, se otorga el valor mayor si no hay un espacio blanco entre el disparo el anillo		
Disparo en el blanco de 50 m se puntúa con 10X al tocar el anillo de X. Si el disparo toca o cubre la línea de X debe ser calificado con el puntaje más alto.		
Disparo en el blanco de 25 m se puntúa con 10 únicamente. El anillo 10 debe ser totalmente cubierto para otorgar la puntuación 10X		
		Este es un plug calibre .22 con un lente de magnificación

J.- METODOLOGIA ESPECÍFICA PARA LA CLASE EXTREMA: El blanco dispondrá de 25 dianas oficiales y 4 adicionales para apuntar y calibrar en un área del blanco designada para eso, solo se podrán realizar 25 disparos por blanco en el área de puntuación de 25 dianas siendo la calificación máxima de 250 puntos con 25X's, cualquier disparo adicional a los 25 permitidos se sancionará restando 10 puntos por





disparo adicional, en caso de que una misma diana cuente con dos disparos pero el total de los disparos al blanco no sea mayor de 25 se contabilizará el mayor de los disparos y el segundo se contabilizará como 3 puntos, cualquier disparo fuera de las dianas tendrá el valor mínimo de 3 puntos. Para la competencia el participante tendrá 2 rondas a 75 metros a modo de eliminatoria, de las cuales se promediarán las puntuaciones y los mejores 5 tiradores de cada ronda pasarán a la tercera ronda (final) que esta será a 100 metros.

13.- PROCEDIMIENTO PARA RESOLVER EMPATES.

A.- BLANCOS EMPATADOS (UN SOLO BLANCO O MATCH): Cuando el empate se da en un solo blanco el mismo se rompe contabilizando el número total de X's así como de primer tiro fallado (FM); si el empate persiste se utilizará la primera X's fallada para romper el empate.

B.- EMPATE EN LOS TRES BLANCOS DE LA RONDA: Si el empate se presenta en la ronda completa (TRES BLANCOS/TRES MATCH) para una clase específica, el empate se romperá al comparar la puntuación obtenida en el primer Blanco de cada tirador empatado, el que obtenga la puntuación más alta en el primer blanco verificado gana. Si el empate persiste entonces se repetirá el procedimiento anterior en el segundo blanco de cada tirador empatado y si aún así el empate persiste entonces el mismo procedimiento se llevará al cabo en el tercer blanco de cada tirador empatado para determinar al ganador.

C.- EMPATE POR EQUIPOS (MÁS DE 3 BLANCOS): En caso de empatar en la puntuación total y en las X's, en las competencias por equipos, tales empates se romperán mediante la comparación de la puntuación del primer blanco del tirador con mayor puntuación de cada equipo, ganará el resultado más alto, si el empate persiste entonces se compararán los segundos blancos, y si persiste se compararán los terceros para resolver el ganador. Si el empate continúa se pasará al segundo tirador con mayor puntuación de cada equipo y así sucesivamente. Nota: Para romper los empates en los acumulados el término "puntuación" se refiere tanto a la puntuación como al número de X's. Si el empate persiste entonces el término "puntuación" incluirá los FIRST MISS (FM) para romper el empate.

14.- ÓRDENES E INSTRUCCIONES DE CAMPO.

A.- ORDENES E INSTRUCCIONES COMUNES A TODAS LAS PRUEBAS.- Previo al inicio del primer match de la jornada, el Oficial de Campo dará a conocer las órdenes e instrucciones comunes generales a todos los participantes. Éstas deben ser iguales o similares a las que a continuación se relacionan:

- "¡Emergencia, alto el fuego, abran mecanismos de disparo!".- Para el caso de surgir una emergencia durante la prueba, la cual requiriese el cese inmediato del fuego. Esto permitirá que todos los rifles estén en condiciones de seguridad sin necesidad de





extraer la munición de la recámara. Esta orden sólo se dará en los casos de emergencia en los que no se pueda descargar el rifle mediante un disparo.

- ¡Alto el fuego!, descarguen rifles mediante un disparo, abran sus mecanismos de disparo!.- En caso de que se deban suspender temporalmente los disparos por cualquier otra causa que no represente una emergencia inmediata.

- “¡Fuego!”.- Para reiniciar la competencia. Ningún tirador podrá colocar munición en la recámara de su arma hasta que esta orden sea dada.

B.- ÓRDENES E INSTRUCCIONES PARA CADA PRUEBA. Para asegurar que la competencia se lleva a cabo sin confusión, las órdenes de campo utilizadas para cada prueba serán las siguientes, las que serán emitidas de modo claro y en voz alta o mediante sistema de perifoneo por el Oficial de Campo, en el siguiente orden:

B.1.- “Esta es el primer match de la ronda de la clase , tiradores, prepárense!” Esta orden se dará cinco minutos antes del inicio del match para que los tiradores ocupen sus respectivas mesas a fin de que preparen sus armas y sus apoyos; todos los rifles estarán en “modo seguro” es decir, con los mecanismos de disparo abiertos, dependiendo de la acción. Los participantes tienen la posibilidad de pedir al Oficial de Campo tiempo adicional para prepararse (no más de tres minutos) si tienen algún problema con el equipo. Este tiempo sólo se concederá una vez durante la tirada.

B.1.2.- “¿Tiradores, listos?”

B.1.3.- “¡Abrir mecanismos de disparo!”

B.1.4.- “Tienen 20 minutos para completar esta prueba, comiencen el fuego con el sonido del silbato.” (pitido inicial o cualquier otra señal auditiva que determinen los organizadores o que esté disponible).

* Ningún competidor podrá dejar su asiento hasta que la prueba sea completada. *

Ningún competidor podrá entrar en la línea de fuego una vez que la ronda ha comenzado.

* Si el tirador llega tarde a un match, perderá toda la ronda.

* Cualquier disparo realizado antes del pitido inicial, dará como resultado que el tirador sea descalificado en ese match.

B.1.5.- El Oficial de Campo dará a conocer el tiempo que reste para la conclusión de cada match de la siguiente manera:

- “Diez Minutos”

- “Cinco Minutos”

- “Treinta segundos”

B.1.6.- La finalización del match será anunciado por el Oficial de Campo del siguiente modo:





- **“¡Alto el fuego! (pitido, silbatazo o señal auditiva final), abran sus mecanismos de disparo y abandonen las mesas”.**

Hecho lo anterior, todos los equipos serán retirados de las mesas, procediendo al guardado de las armas o a ponerlas en el armero o rack dispuesto por los organizadores para tal efecto.

B.1.7.- INTERPRETACIÓN DE LAS ÓRDENES.

- Ninguna munición puede ser colocada en el arma **hasta que se ordene “FUEGO”.**
- La cuenta del tiempo para cada match se inicia **AL PRINCIPIO DE LA PALABRA “FUEGO”.**
- La cuenta del tiempo **TERMINA AL FINAL DEL SONIDO DEL SILBATO, PITIDO O SEÑAL AUDITIVA.**
- Cualquier disparo **ANTES DE LA ORDEN “FUEGO” O DESPUÉS DEL “SONIDO DEL SILBATO, PITIDO O SEÑAL AUDITIVA”** para que cese el fuego, dará lugar a la consiguiente descalificación del tirador quien ya no podrá tomar parte en el resto de la competencia.

C.- ÓRDENES DE EMERGENCIA: En caso de emergencia, el Oficial de Campo emitirá una orden de "alto el fuego" según se indica en el apartado “A” del artículo 14. Dicha orden debe de acatarse de inmediato. Antes de reanudar los disparos, el Oficial de Campo concederá 5 minutos de tiempo adicional y lo hará saber a los tiradores en voz alta y clara.

Si la prueba se detiene, todas las armas deberán de estar en “modo seguro” con los mecanismos de disparo abiertos lo cual será comprobado por los Oficiales de Campo. El match podrá ser suspendido por completo o reiniciado según lo determinen los Oficiales de Campo. Si se reinicia, sólo abandonará su mesa de tiro el competidor que haya sufrido el problema que detuvo el match; en este caso se otorgará a los demás tiradores un tiempo de preparación de 5 minutos adicional al tiempo restante para volver a preparar sus armas, ajustar los apoyos etc. Si el match se suspendiese se deberá de re-programar su realización después de una pausa de 30 minutos como mínimo. Ningún disparo será realizado después del pitido de alto ya que ello llevará a la descalificación del tirador.

Para las órdenes de emergencia, es preferible que las mismas se emitan de viva y alta voz en lugar de alguna otra señal audible, en todo caso el Oficial de Campo dispondrá de un silbato con que apoyarse audiblemente para el caso que tenga que parar el match por causa de fuego cruzado o fallo mecánico de un tirador o invasión del campo por animales o personas que deambulen por el mismo. Esto permitirá que todos los rifles estén en una posición segura sin necesidad de abrir los mecanismos de disparo. Esta orden sólo se dará en los casos de emergencia en los que no se puede descargar el rifle mediante el disparo.

15.- COMITÉ DE PROTESTAS:

Será responsabilidad de los organizadores del evento constituir un Comité de Protestas para atender cualquier queja, reclamación o impugnación formulada por los competidores en lo que respecta a los asuntos relacionados con el desarrollo del evento.





16.- INTEGRACIÓN DEL COMITÉ DE PROTESTAS:

El Comité de Protestas estará compuesto por el Organizador del Evento o Campeonato y por dos competidores.

17.- PRESENTACIÓN DE PROTESTAS:

Todas las protestas deben ser presentadas mediante el formulario correspondiente dentro de los 15 minutos siguientes a que se cometa o tenga verificativo el presunto agravio o de la publicación de los resultados del acumulado en disputa.

18.- DECISIONES DEL COMITÉ DE PROTESTA:

Las decisiones del Comité de Protestas son definitivas, vinculantes y las mismas son irrecurribles

19.- DEL RESPETO Y CONDUCTA DEPORTIVA:

No se tolerará ningún tipo de conducta ruidosa, molesta o que represente una distracción para los tiradores en o cerca de la línea de fuego durante el desarrollo de cualquiera de los match del evento. Se debe dispensar a todos los tiradores un trato considerado y respetuoso sin distraerlos ni romper su concentración en modo alguno. Si la conducta de alguno o algunos de los competidores es causa de molestia, se puede realizar una protesta que puede conducir a la descalificación, dependiendo de la gravedad de la conducta. Los competidores que tengan una queja deben asegurarse de que el Oficial de Campo tome conocimiento de ello a fin de que se pueda determinar el curso de la acción a tomar. Las molestias pueden ser, de modo enunciativo mas no limitativo:

- Sonido o timbre de teléfonos móviles, cuyo uso está prohibido en el campo de tiro durante el desarrollo de los match.
- Pasar por la línea de fuego cuando el match no ha terminado.
- Las conversaciones de la gente en la línea de fuego o área de espectadores mientras se desarrolla un match.
- Limpieza de los rifles durante el match.
- Los ajustes mayores de los rifles durante el match.
- Asesorar a alguno de los tiradores, en cualquier forma.
- La entrada de algún competidor a alguno de los puestos de tiro una vez que la prueba ha comenzado. Si alguno de los tiradores llega tarde a su match, pierde automáticamente el derecho a participar en el mismo ya que esto provocaría una molestia a otros tiradores.
- Los ajustes mayores no están permitidos, los pequeños ajustes de puesta a punto sólo se permiten desde la posición de sentado y el rifle ha de quedar apuntado en la dirección del blanco.
- El consumo de alcohol o cualquier otra sustancia adictiva.

Si se considera que un competidor se encuentra bajo los efectos del alcohol o de alguna otra sustancia, será retirado de la línea de tiro y se procederá a verificar su condición. Si en efecto resulta encontrarse intoxicado se procederá a su descalificación. Queda estrictamente prohibido el consumo de alcohol entre la celebración de un match y otro o mientras se esté en el campo de tiro. Los competidores deben permanecer sentados





hasta el final de cada ronda. Los espectadores deberán de realizar un mínimo ruido posible pues en caso contrario ruido se les pedirá que se retiren mientras se lleva al cabo el match. Los espectadores no podrán estar o transitar por la zona de tiro en ninguna circunstancia y no deben mantener conversaciones con los competidores de la línea de fuego, estén o no estén tirando.

20.- DESCALIFICACIÓN.-

Cuando un competidor ha sido descalificado por cualquier razón, esta descalificación será efectiva durante todo el día en que se está realizando la clase específica en la competencia. Si el tirador es miembro de un equipo, ese equipo también será, por consiguiente, descalificado. A la persona descalificada se le hará una advertencia oficial de no incurrir nuevamente en conductas sancionables durante la competencia. La descalificación total del evento o campeonato sólo será adoptada como un último recurso, pero el comité organizador se reserva el derecho de advertir a los competidores de esta acción si los problemas persisten durante el evento.

21.- RONDA DE CALENTAMIENTO.-

El primer día de una competencia, si se trata de un torneo o a una hora determinada el día de la competencia si se trata de un solo evento y antes de que se lleve al cabo la misma, se realizará una ronda de calentamiento (warm-up). Si el tiempo es limitante para realizar prácticas o un warm-up, estos pueden ser eliminados a discreción del Organizador de Evento o Campeonato.

21.- LÍMITES DE TIEMPO.-

Para todos los match el tiempo máximo será de 20 minutos. No habrá ninguna excepción a la obligación de todos los competidores de completar su serie de tiro dentro del tiempo permitido.

22.- TIEMPO ENTRE MATCH Y MATCH.-

Para cada competidor, entre el final de un match y el principio del siguiente deberán de transcurrir por lo menos 20 minutos. El Oficial de Campo llamará a los competidores a la línea de fuego al menos diez minutos antes de dar la orden de comenzar el fuego, con el fin de permitir ajustar los apoyos y el equipo.





SECCIÓN D

ESTIPULACIONES TÉCNICAS

23.- OFICIALES DE CAMPO.-

Los Oficiales de Campo así como el personal técnico deberán de tener un conocimiento exacto y puntual del presente reglamento para poder llevar al cabo los eventos de manera correcta, haciéndose especial hincapié en sus capacidades para resolver problemas derivados de situaciones tales como el fuego cruzado o, fallos en el sistema de blancos.

24.- PROCEDIMIENTO DE ASIGNACIÓN DE LUGARES EN LAS COMPETENCIAS POR EQUIPOS.-

La asignación de posiciones en la línea de fuego para la competencia será realizada por repartición de las mismas inmediatamente después de la fecha límite para las inscripciones finales, y sobre las siguientes bases:

Las posiciones de los integrantes de los equipos serán repartidas de modo uniforme entre las mesas. Le corresponde al capitán de cada equipo, en el momento de su inscripción, asignar el orden de los tiradores de su equipo en las mesas o, en caso de que el capitán del equipo no de a conocer dicho orden, el Comité Organizador realizará la asignación a su entera discreción. En el caso de los competidores que no forman parte de ningún equipo, cada uno de ellos será asignado a las mesas o puestos disponibles según lo estime pertinente el Comité Organizador.

25.- ROTACIÓN DE MESAS.-

La rotación de mesas será obligatoria. Si es necesario, antes del primer día de competencias, se repartirá un esquema de las asignaciones de mesas para el campeonato. Esta permitido cualquier método justo y razonable de rotación. El sistema de rotación a utilizar será comunicado a todos los competidores en la publicación de las bases de la competencia o campeonato y dicha rotación será, preferiblemente consecutiva es decir que, durante el desarrollo del Evento o Campeonato, los tiradores se muevan a través de toda la anchura del campo.

26.- NÚMERO MÁXIMO DE MATCHES.-

Para permitir una competencia ordenada y cuya duración no sea excesiva doce matches de 20 minutos cada uno será el número máximo de matches programados por día.

26.- RONDAS INCOMPLETAS.-

Cuando sean varios los días que dure un torneo o campeonato, en caso de que cualquier RONDA quede inconclusa en el día programado, la misma continuará al día siguiente en donde se dejó y hasta su total conclusión.

27.- INFORMACIÓN DE RESULTADOS.-

Se deberá de proporcionar a los competidores toda la información relativa a los resultados del evento mediante un sistema puntual y preciso. Es preferible la utilización de un programa informático de calificación para procesar de manera precisa los resultados conservándose una copia impresa de los mismos. La calificación debe





hacerse en un lugar con acceso permitido sólo a personal técnico oficial del evento. Toda la calificación de los blancos debe ser realizada por dos Oficiales de Calificación conforme a lo dispuesto en el artículo 11 de este reglamento. Las mediciones de los blancos se mostrarán en el anverso del blanco. Un PLUG de puntuación será utilizado en todos los eventos el cual será inspeccionado y aprobado previamente por los Oficiales de Puntuación.

Será obligatorio disponer de tableros de notificación adecuados para dar a conocer los resultados progresivamente durante la competencia. Éstos deben ser fácilmente accesibles tanto a los competidores como al público. No está permitido, a ningún competidor o persona del público tocar cualquier blanco hasta 30 minutos después de la finalización de la jornada del evento. Debe quedar claramente establecido en las instrucciones del campeonato donde se ubicarán dichos tableros con los resultados oficiales para asegurar que no haya confusiones acerca de la formulación de cualquier protesta. Además del resultado de los match y rondas, se incluirá la hora exacta en que se colocaron los resultados en el tablero y la hora de finalización del derecho de protesta (15 minutos). Las puntuaciones del campeonato y sus registros serán publicados en el sitio WEB de la ASOCIACIÓN MEXICANA DE TIRO CON AIRE, A.C.

28.- ÁREA DE INSPECCIÓN.-

En todo evento se deberá de contar con área o instalación para la aplicación de los procedimientos de inspección de las armas y equipo a fin de asegurar que los mismos cumplan con las disposiciones del presente reglamento.

29.- VERIFICADORES.-

Las inspecciones de las armas y equipo deberán ser realizadas por personal que esté completamente familiarizado con este reglamento.

30.- FORMULARIOS DE INSPECCIÓN.-

Se deberá de utilizar un formulario único de inspección para para asegurar que la misma se lleve al cabo bajo los mismos parámetros y que sea fácilmente reconocible e identificable para el personal de campo por si se requiere una investigación posterior.

31.- ETIQUETAS DE CERTIFICACIÓN.-

Se deberá disponer de etiquetas de "INSPECCIÓN APROBADA", que deberán de ser adheridas en las armas que sean aprobadas por los Verificadores. Dichas etiquetas deberán ser de un diseño único para cada evento o campeonato y se guardarán en forma segura, sólo pudiendo tener acceso a las mismas por el personal oficial del evento o campeonato.

32.- EQUIPOS DE CERTIFICACIÓN.-

Los verificadores deberán de contar con el siguiente material y equipo:

- A. Cinta métrica.
- B. Cáliper para medir el ancho tanto del guardamano como de la parte inferior de la cantonera de las culatas de los rifles en las categorías Light y Heavy Varmint. El ancho del guardamano de la culata no debe ser superior a 76,2 mm (3") de





independientemente de donde se mida. La parte inferior trasera de la culata (cantонера), si es plana, debe ser como máximo de 25 mm (0,98") de ancho.

- C. Básculas preferiblemente electrónicas calibradas, con una capacidad nominal de 10kgs
- D. Cronógrafo para calcular la energía efectiva de los diabólos en joules o pies/libra.





33.- INSPECCIÓN OBLIGATORIA.-

Todos los competidores deberán de presentarse de modo obligatorio y de forma puntual a la hora fijada por los organizadores para la inspección de sus armas. Llegar tarde a la inspección o no presentarse en absoluto para la misma tiene por sanción la descalificación inmediata del tirador.

34.- FALLO EN LA INSPECCIÓN.-

Los rifles o equipo que no pasen la inspección pueden volver a presentarse para ser inspeccionados nuevamente tras hacer los ajustes necesarios siempre y cuando esto sea antes del comienzo del Evento.

35.- LÍMITES DE PESO.-

Todas las armas se pesarán antes del inicio del evento como parte de la inspección técnica obligatoria. Si se detecta que alguno de los rifles excede el límite de peso establecido para su clase específica después de haber sido disparado en alguno de los match del evento la puntuación será reportada como "DQ", es decir, el competidor será descalificado. También se recomienda que las armas de todos los ganadores de premios, sean pesadas nuevamente. En el momento del pesaje se permitirá un sobrepeso adicional de 28 g o 1 onza por posibles inexactitudes en la calibración de la báscula.

36.- INSPECCIÓN ALEATORIA.-

A discreción de los Organizadores del Evento o Campeonato, los tiradores pueden ser requeridos a volver a presentar su rifles para una re-inspección en cualquier momento durante las competencias, sin previo aviso. Si un Oficial verifica que cualquier elemento del equipo, ya sometido a control previo, ha sido alterado o reemplazado, el competidor será inmediatamente descalificado de todo el evento o en casos graves y a discreción del Panel de Jueces, de todo el Campeonato.

37.- PROCEDIMIENTO PARA MEDIR LA POTENCIA DE LOS RIFLES.-

La potencia de los rifles de aire se verificará antes del inicio de la competencia, debiendo contar con cronógrafo para tal efecto. Se utilizarán los diábolos más comunes JSB Exact en todos sus calibres (4.52, 5.0, 5.5 mm) para la modalidad de varmint ligero y sus versiones pesadas de JSB Exact para la modalidad de varmint pesado, para lo cual los Verificadores deberán de contar con dichos diábolos en los pesos y calibres indicados. Se medirá con el cronógrafo una secuencia de 5 disparos y se tomará como base para el cálculo el promedio de la velocidad de estos. La presión mínima en los cilindros de aire, antes de iniciar la prueba, será de 190 bar.

Como los cronógrafos de alta calidad tienen una precisión de 99.5%, se permitirá un nivel de tolerancia de +/- 0.5%.

Las fórmulas para el cálculo de la potencia de los rifles son las siguientes:

1.- Energía cinética (ft/lbs)= peso (grains) x velocidad² (ft²/seg²) / 450.240, o

2.- Energía cinética (Julios)= peso (Kg) x velocidad² (m²/seg²)/2

Para verificar la potencia máxima de los rifles con potencia de 16.27 Julios (12 ft/lbs) o 24 Julios (17.7 ft/lbs), el procedimiento de control será el siguiente:





- Calibre .177 en Light Varmint. Se utilizarán diábolos JSB Exact de 4.50 a 4.52 mm de diámetro y 8.44 grains /0.547 g de peso y darán una velocidad máxima de 800 ft/sec (energía máxima de 12 ft/lbs) o 243.84 m/sec (energía máxima de 16.27 Julios).
- Calibre .177 en Heavy Varmint Se utilizarán diábolos JSB Exact de 4.50 a 4.52 mm de diámetro y 10.34 grains / 0.67 g de peso y darán una velocidad máxima de 878.8 ft/sec (energía máxima de 17.7 ft/lbs) o 267.64 m/sec (energía máxima de 24 Julios).
- Calibre .20 en Light Varmint. Se utilizarán diábolos Match de 5.00 mm de diámetro y 13.73 grains / 0.89 g de peso y darán una velocidad máxima de 627.30 ft/sec (energía máxima de 12 ft/lbs) o 191.2 m/sec (energía máxima de 16.27 Julios).
- Calibre .20 en Heavy Varmint. Se utilizarán diábolos Match de 5.00 mm de diámetro y 13.73 grains / 0.89 g de peso y darán una velocidad máxima de 762 ft/sec (energía máxima de 17.7 ft/lbs) o 232.23 m/sec (energía máxima de 24 Julios).
- Calibre .22 en Light Varmint. Se utilizarán diábolos Match de 5.52 mm de diámetro y 15.89 grains / 1.03 g de peso y darán una velocidad máxima de 583.11 ft/sec (energía máxima de 12 ft/lbs) o 177.73 m/sec (energía máxima de 16.27 Julios).
- Calibre .22 en Heavy Varmint se utilizarán diábolos Match de 5.52 mm de diámetro y 18.13 grains / 1,175 g de peso y darán una velocidad máxima de 663.12 ft/sec (energía máxima de 17.7 ft/lbs) o 202.12 m/sec (energía máxima de 24 Julios).

Si un tirador no quiere realizar la prueba con los diábolos standard, puede realizarla con sus propios diábolos. Estos diábolos se pesarán, se tomará como peso base del cálculo, el peso promedio medio de 10 diábolos y se procederá a calcular la energía máxima del rifle sobre ese parámetro.

No obstante, el peso mínimo de los diábolos será el siguiente:

- Calibre .177" /4.5 mm : Para Light Varmint 8.44 grains/0,547 g.
- Para Heavy Varmint 10.34 grains/0,67 g.
- Calibre .20: Tanto para Light como para Heavy Varmint 13.73 grains/0.89 g
- Calibre .22: Para Light Varmint 15.894 grains/1,03 g.
- Para Heavy Varmint 18.13 grains/1.175 g.

38.- DETECCIÓN DE INCUMPLIMIENTO NORMATIVO DEL RIFLE Y/O DEL EQUIPO.-

En caso de que alguno de los Oficiales, Jueces o Inspectores detecten el aparente incumplimiento de un rifle o equipo respecto de las normas técnicas para su clase específica, el competidor afectado tiene la posibilidad de sustituir o ajustar su rifle/equipo, pero esto sólo se permitirá hasta 15 minutos antes del inicio del match. Los competidores también pueden dirigir una alegación por escrito a los Jueces del Evento o Campeonato para que su equipo/rifle sea admitido, los cuales tomarán una decisión final. Si esto no se hace a tiempo antes de iniciar el match, el Oficial de Campo tiene el derecho de admitir al tirador con el fin de no obstaculizar o retrasar el inicio de la competencia. En este caso, el Organizador del Evento tomará una decisión final al término del match sobre si el equipo/rifle cumple con los requisitos del presente reglamento. Si este no es el caso, el rifle/equipo será anulado y el competidor descalificado de la ronda correspondiente al match en que participó.





39.- ERROR DE PUNTUACIÓN. –

Cuando un competidor considere que se ha cometido un error claro, obvio y evidente en su puntuación, puede hacer una solicitud a los Oficiales de Calificación de blancos para ver el blanco de que se trate o la hoja de resultados y solicitar la aclaración y resolución del problema. En caso de duda, el competidor puede presentar una protesta formal de acuerdo con los procedimientos de protesta ya establecidos en este reglamento.

40.-PROCEDIMIENTO DE RECALIFICACIÓN DEL BLANCO.-

El Primer Oficial de Puntuación volverá a puntuar el blanco en disputa en presencia del Segundo Oficial de Puntuación y del jefe del competidor o del capitán de su equipo utilizando el mismo equipo de puntuación que se utilizó originalmente.

41.- APERTURA DE LOS MECANISMOS DE DISPARO.-

Todos los mecanismos de disparo deben mantenerse abiertos. Esta disposición será aplicada detrás de la línea de fuego y en todas las demás áreas e instalaciones del campo. La violación de esta regla podría llevar, a discreción del Organizador del Evento o Campeonato, a la descalificación del tirador involucrado en forma total.

42.- PROCEDIMIENTOS PARA FUEGO CRUZADO.-

Es obligación del tirador que realiza un disparo cruzado, notificarlo inmediatamente al Oficial de Campo del evento, y luego realizará el resto de disparos en su propio blanco. El tirador que realice un disparo cruzado y notifique al Oficial de Campo dicha circunstancia, se considerará que incurrió en un error a causa de un descuido y no será descalificado, pero será penalizado según mas adelante se dispone. Sólo el número requerido de disparos cruzados se tendrán en cuenta en el blanco del tirador, más la penalización por cada tiro cruzado

43.- TRANSFERENCIA DE UN DISPARO CRUZADO.-

Un disparo cruzado notificado será transferido al blanco correcto y se incluirá en el resultado final de la competencia menos una penalización de cinco puntos.

44.- PENALIZACIÓN POR FUEGO CRUZADO.-

El blanco del tirador que ha realizado el disparo cruzado será penalizado con 5 puntos por cada disparo cruzado. Si en el blanco del tirador afectado no se puede identificar cual fue el tiro cruzado, en el caso de existir dos impactos en el blanco, se le acreditará al tirador afectado, el disparo de mayor puntuación.

45.- AVISO DEL COMPETIDOR INOCENTE.-

El competidor en cuyo blanco se ha realizado un disparo cruzado, está obligado a informar al Oficial de Campo de tal suceso.

46.- AUSENCIA DE NOTIFICACIÓN.-

Cuando se detecte a cualquier tirador que haya realizado un disparo cruzado y no lo haya notificado al Oficial de Campo y cuyo blanco contabilice más disparos de los





necesarios, incluido los cruzados; se considerará que ha tratado de ocultar el hecho y será descalificado de la tirada.

47.- DISPARO ADICIONAL.-

El tirador inocente puede volver a disparar sobre la misma diana después de que el Oficial de Campo haya inspeccionado el disparo cruzado o puede optar por disparar a uno de los "SIGHTERS" para su posterior contabilización. Debe avisar de tal circunstancia al Oficial de Campo para que tome nota de ello.

48.- BANDERAS DE VIENTO.-

Se podrán utilizar las banderas de viento que se coloquen en el campo por los organizadores del evento o bien, los competidores podrán utilizar las propias. Las banderas no deben ser más altas que la parte más baja del marco o bastidor que sostiene el Blanco. Los organizadores deben colocar suficientes banderas de viento antes de que empiece la competencia. Las banderas o indicadores de viento se podrán mover de posición o bajar después de que haya finalizado cada match, dependiendo de las condiciones meteorológicas y del campo de tiro en el que se esté llevando a cabo la competencia; si es necesario se asignará el tiempo necesario para dichos cambios después de cada Match. El tiempo asignado para las rotaciones de bancos se tendrán en cuenta para facilitar este proceso. Si una bandera está en la línea de visión de un tirador, el Oficial de Campo pondrá la bandera en el suelo. Esto debe hacerse antes de que comience el match. El cambio de posición de las banderas estará bajo el control del Oficial de Campo y no puede interferir con el desarrollo normal del match. El uso de dispositivos electrónicos para la medición de la velocidad y dirección del viento en todas sus formas está estrictamente prohibido en todas las clases de rifle y esto incluye los indicadores electrónicos de viento (anemómetros electrónicos/digitales).

49.- FALLA MECÁNICA DEL RIFLE DURANTE EL MATCH.-

Si el rifle de algún competidor presenta una falla demostrable, se permitirá un solo cambio de rifle durante el evento, en especial cuando la falla está relacionado con la seguridad o se considere que puede representar algún tipo de peligro de cualquier índole. En este caso el competidor pedirá al Oficial de Campo que revise el rifle y caso de ser necesario su autorización para reemplazarlo por otro. El Oficial de Campo podrá autorizar el cambio del arma por otro rifle de la misma clase, después de que el rifle defectuoso sea enviado para su inspección al Verificador de Armas y Equipos. El Oficial de Campo deberá decidir si la tirada puede continuar o debe detenerse en función de la gravedad del problema y si cambiando el rifle se perjudica o no a los demás tiradores que están llevando al cabo su match. No se dará tiempo extra al competidor cuyo rifle presente la falla y no se le permitirá repetir el match. Si luego de la inspección se confirma la falla, después de finalizado el match, el tirador afectado conservará la puntuación obtenida con el nuevo rifle. Si la falla no fue real, o fue responsabilidad del tirador como consecuencia de un manejo negligente, se presumirá que el tirador lo provocó para ganar ventaja y se le descalificará automáticamente del evento.





SECCIÓN E

CAMPO E INSTALACIONES PARA 25, 50, 75 y 100 METROS

50.- DE LOS REQUERIMIENTOS DEL CAMPO.-

El campo de tiro deberá de contar con lo siguiente:

1. Una línea de fuego claramente señalada y a lo largo de las cuales se instalarán las mesas de tiro para los competidores.
2. El campo contará con bastidores robustos para los blancos tanto a 25, 50 75 y 100 metros, uno para cada mesa de tiro.
3. El campo contará con un área cubierta adecuada para que todos los competidores estén protegidos del sol y de la lluvia y tendrá el espacio suficiente para permitir disparar con comodidad tanto a diestros como a zurdos.
4. Las áreas cubiertas para disparo no se considerarán como “campo cerrado” si los blancos están al aire libre.
5. El campo deberá de tener instalaciones cerradas para el personal de calificación y estadística.
6. El campo deberá de contar con un área cubierta para la colocación de los tableros con los blancos completados y los resultados.
7. El campo deberá de contar con instalaciones sanitarias adecuadas para todos los asistentes (hombres, mujeres y discapacitados).
8. El campo deberá de contar con un área para guardar los rifles y equipos en una zona protegida durante la competencia.
9. El campo deberá de contar con una zona separada cubierta para el descanso de los competidores.

51.- DE LAS MESAS DE TIRO.-

El campo debe estar equipado con mesas suficientes para el desarrollo fluido de los matches de la competencia, tomando en consideración el número de competidores inscritos a la misma. Aun cuando no existen estándares sobre las características físicas que deben de tener las mesas de tiro, tanto los Organizadores del evento como los Oficiales y Jueces deberán de asegurarse que todas las mesas empleadas en el evento sean iguales a fin de garantizar una competencia justa y pareja.

52.- LLENADO DE RIFLES.-

El campo deberá de contar o bien con una Planta de llenado de rifles de aire o los tanques/cilindros necesarios para ello a 200 y 300 bars de presión





SECCIÓN F NORMAS DE SEGURIDAD

53.- PROCEDIMIENTOS DE SEGURIDAD.-

El Oficial de Campo debe repasar con todos los participantes las reglas de seguridad básicas antes de un evento; igualmente deberá de resolver las dudas de los competidores que no estén familiarizados con las reglas del campo de Tiro. Los capitanes de equipo, incluso si no compiten, tienen la responsabilidad de asegurar que todos los participantes de su equipo se familiaricen con las normas básicas de seguridad del campo. Es igualmente responsabilidad del Oficial de Campo supervisar todos los matches y hacer cumplir todas las reglas de seguridad. La negativa a cumplir con una orden del Oficial de Campo será motivo para prohibir a un competidor permanecer en Campo de Tiro. Los tiradores pueden ser objeto de descalificación en caso de que no sigan de modo estricto los procedimientos y normas de seguridad a que se refiere el presente reglamento, entre las que, de modo enunciativo, pero no limitativo se encuentran las siguientes:

- A. Cuando un tirador se desplace alrededor de las áreas públicas del campo llevando consigo algún arma, está obligado a hacerlo de una manera segura y apropiada. Los Capitanes de Equipo tienen la responsabilidad de asegurar que todos los participantes cumplan con este requisito.
- B. En las áreas públicas todos los rifles deben estar en un estuche o caja.
- C. Todos los rifles deben estar equipados con guardas de gatillo (guardamonte).
- D. El traslado de armas alrededor del área pública tiene que realizarse bajo la vigilancia general de los Oficiales de Campo. Esta disposición incluye el área detrás de la línea de tiro, otras áreas comunes del campo de tiro, instalaciones de la competencia, áreas de estacionamiento, etc.
- E. Los rifles no deben de colocarse en el banco hasta que el Oficial de Campo llame a los competidores de turno a la línea de tiro, habiendo verificado con antelación que el Campo de Tiro es seguro.
- F. En todo momento, los rifles que por alguna situación no se encuentren en sus estuches o cajas deberán de permanecer con el mecanismo de disparo abierto
- G. Bajo ninguna circunstancia un tirador puede cargar munición en un rifle antes de la emisión de la orden "FUEGO".
- H. Las armas y el equipo no se pueden retirar del banco antes de finalizar un Match, a menos que exista la autorización del Oficial de Campo. El tirador que deba abandonar el banco durante la competición, aunque sea momentáneamente, debe haber sido autorizado por el Oficial de Campo y dejar el arma en sus apoyos con el mecanismo de disparo abierto. Al finalizar un match el competidor debe declarar su rifle como "SEGURO" al oficial de campo y mostrar el mecanismo de disparo abierto a dicho Oficial.





SECCIÓN G

FUNCIONARIOS DEL EVENTO

54.- ASIGNACIÓN DE CARGOS.-

Cualquier persona puede tener más de un cargo oficial durante la competencia. Cuando sea posible, se sugiere que los eventos sean programados de tal manera que las personas que ocupen los puestos oficiales también puedan competir en los matches. Las disposiciones principales de este reglamento se aplican a Oficiales, Árbitros, Jueces, voluntarios y en general a cualquier persona que ocupe un cargo de organización, jueceo, administración, logística o cualquier otro durante la competencia o evento. Los cargos oficiales serán los siguientes: Oficial Director del Evento, Oficial de Campo; Verificador de Armas y Equipo; Oficial de Puntaje y Árbitros.

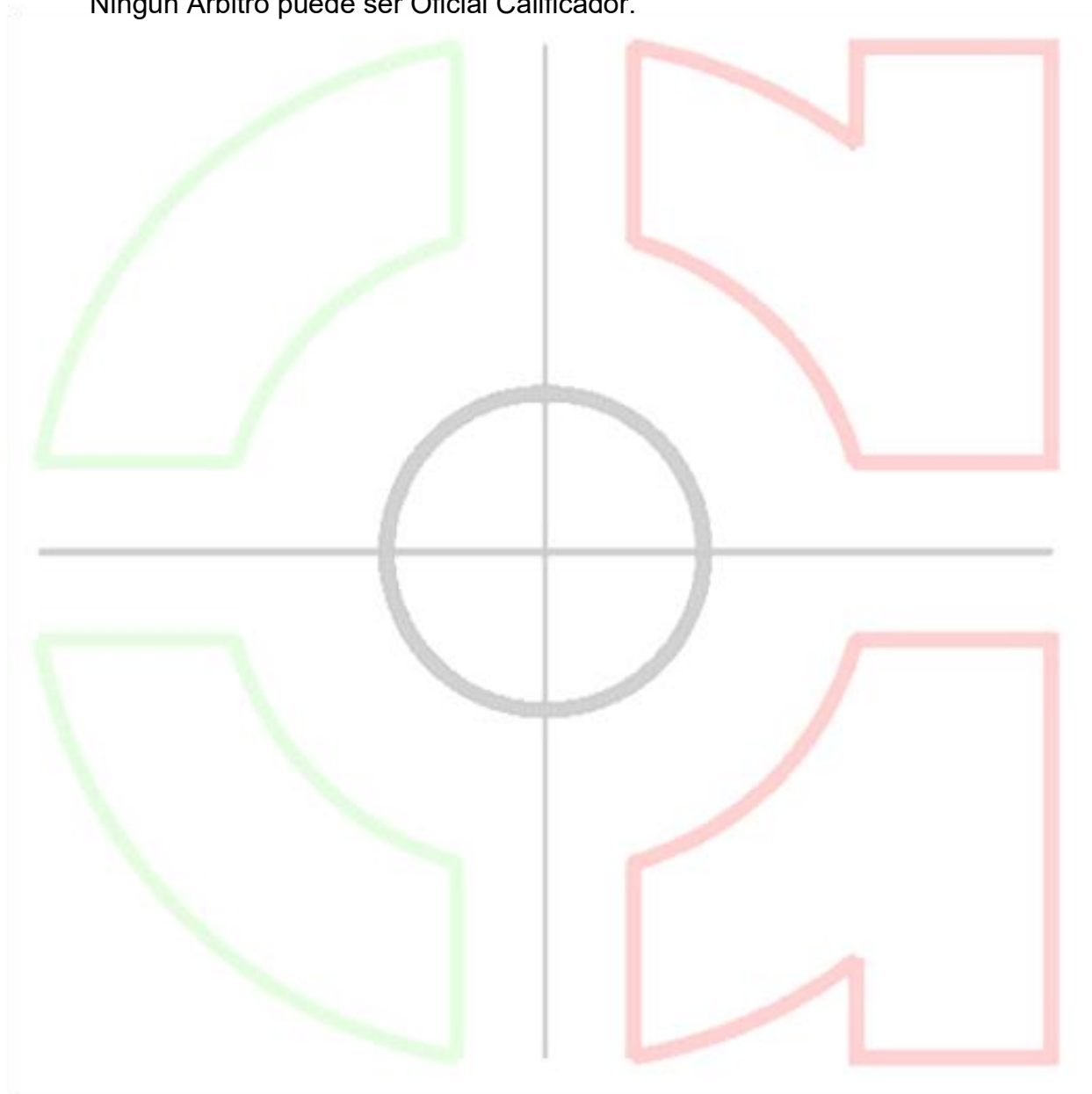
55.- DEFINICIÓN Y FUNCIONES:

- A. **Oficial Director del Evento.-** Es el encargado general de la apropiada conducción y desarrollo. Puede designar colaboradores y supervisores donde exista un requisito específico para las instalaciones de logística, seguridad y alcance. Él es responsable de todos los aspectos organizacionales del evento o campeonato.
- B. **Verificador de Armas y Equipos:** Nombrado por el Oficial Director del evento para pesar los rifles, cerciorarse de que todos los equipos y accesorios cumplan con las reglas. Es la persona encargada de colocar las etiquetas de inspección/aprobado a cada rifle, mira telescópica y equipo.
- C. **Oficial de Puntuación:** Nombrado por el Oficial Director del evento para calificar los Blancos y ser responsable de la compilación y clasificación de todas las puntuaciones. El oficial de puntuación debe tener el conocimiento completo de las reglas y de ser posible, tener un buen nivel de experiencia en este tipo de eventos o competencias. En el caso de duda en la puntuación, puede designar a dos árbitros para la aclaración de dicha duda bajo la aprobación del Oficial Director. El Oficial de Puntuación debe tener un PLUG de puntuación aprobada por la ISSF/NRA provisto por el organizador del evento. El Oficial de Puntuación no puede ser competidor en el evento.
- D. **Oficial de Campo:** Persona a cargo del Match, responsable de monitorear y sincronizar cada turno. Es la única persona autorizada para emitir las órdenes de campo. El oficial de campo es el primer enlace entre el Oficial Director y los tiradores. Debe comprobar la seguridad y todas las condiciones del Campo de Tiro antes de iniciar el turno. Cada competidor se dirigirá a él en caso de presentarse algún problema o protesta en la línea de tiro durante o después de cada Match hasta un máximo de 15 minutos después de que el Turno/Match haya terminado.
- E. **Árbitros:** Personas que deciden problemas en disparos cruzados, ayudan con las protestas en la puntuación, la aprobación de las armas y los apoyos, y pueden ayudar con cualquier otra protesta que pueda surgir. Los árbitros en cualquier momento antes de la orden de “fuego” y después de la orden “alto el fuego” pueden inspeccionar y pesar las armas, o inspeccionar los apoyos o las miras telescópicas para determinar si el tirador cumple con las normas técnicas del presente reglamento. Los árbitros deben pesar por lo menos las tres primeras





armas ganadoras en cada clase. Los árbitros prestarán ayuda al Comité de Protestas para decidir el resultado de cualquier protesta presentada por competidores antes, durante y después del torneo. Un árbitro sustituto debe ser nombrado en caso de que alguno de los otros árbitros haya presentado una protesta o esté involucrado en una protesta. El Oficial Director no puede ser a la vez árbitro, pero puede emitir su "voto de calidad" para decidir una protesta. Ningún Árbitro puede ser Oficial Calificador.





SECCIÓN H. ANEXOS ANEXO A.

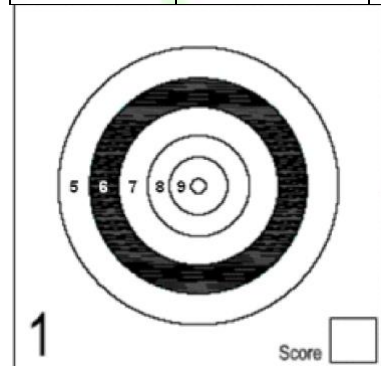
BLANCOS

Los blancos utilizados en todas las competencias serán los oficiales de Rimfire y de Rifle Aire tal como se aprecian en las imágenes. Estos blancos constan de veinticinco (25) dianas de competición y con las zonas de puntuación incrementándose hacia el interior. Todos los blancos se puntuarán con un PLUG del máximo calibre según la clase en la que se participe. Se puede realizar el número de disparos que se quiera en las dianas de la derecha y de la izquierda de las dianas de puntuación. Todos los disparos que toquen o entren en los cuadrados de puntuación (zona marcada en rojo en las imágenes adjuntas) serán contabilizados. Si el primer disparo impacta en la zona de puntuación pero fuera de la diana, el participante deberá notificarlo inmediatamente al Oficial de Campo (antes de disparar otro tiro), quien inspeccionará el blanco y tomará nota de que el disparo no se debe calificar. Esto sólo se permite en una ocasión, durante el evento. En caso de que haya más de un disparo en una diana puntuable, se contabilizará la puntuación más baja. Al final del evento un punto de penalización será asignado por cada disparo en exceso del número permitido. Hay distintos blancos para las tiradas a 25 metros y 50 metros.

Las especificaciones para la diana de 25 metros se indican a continuación y se ajustarán sobre un papel A3.

A 25 metros el anillo del seis es de color negro para ayudar a apuntar, todos los demás anillos son de color blanco con las líneas (fronteras) negras. El anillo central del 10 es de 2 mm de diámetro, para puntuar 10X es obligatorio eliminar totalmente dicho anillo.

Diámetro	Milímetros	Pulgadas
Anillo 10	2.000	0.07874
Anillo 9	8.000	0.31495
Anillo 8	14.000	0.55118
Anillo 7	22.000	0.86614
Anillo 6	30.000	1.18110
Anillo 5	39.000	1.53542



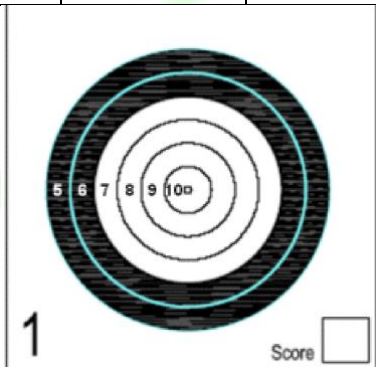
Las especificaciones para la diana de 50 metros se indican a continuación y se ajustarán sobre un papel A3.





A 50 metros los anillos del 6 y 5 son de color negro para ayudar a apuntar, todos los demás anillos son de color blanco con las líneas negras. El anillo central X es de 0.792 mm de diámetro, para puntuar 10X basta con que dicho anillo sea tocado.

Diámetro	Milímetros	Pulgadas
10 X	0.792	0.0312
Anillo 10	6.350	0.2500
Anillo 9	12.700	0.5000
Anillo 8	19.050	0.7500
Anillo 7	25.400	1.0000
Anillo 6	31.750	1.2500



Se proporcionará un blanco por match a cada competidor, este será marcado claramente con el número de competidor y el número de match y ronda, de forma que sea visible claramente en todo el campo.

Los blancos para 25 y 50 metros serán colocados en forma horizontal en el portablancos.





BLANCO 25 METROS

WRABF and ERABSF - World & European Target - 2013

H. Varmint	Bench #	First Miss (FM)	Score	X's	Tie Break	Target #	Competitor #	Spotter	Sighters	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Sighters
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	

25 Metre Official Target ©2005

BLANCO 50 METROS

WRABF and ERABSF - World & European Target - 2013

H. Varmint	Bench #	First Miss (FM)	Score	X's	Tie Break	Target #	Competitor #	Spotter	Sighters	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Sighters
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	

50 Metre Official Target ©2005

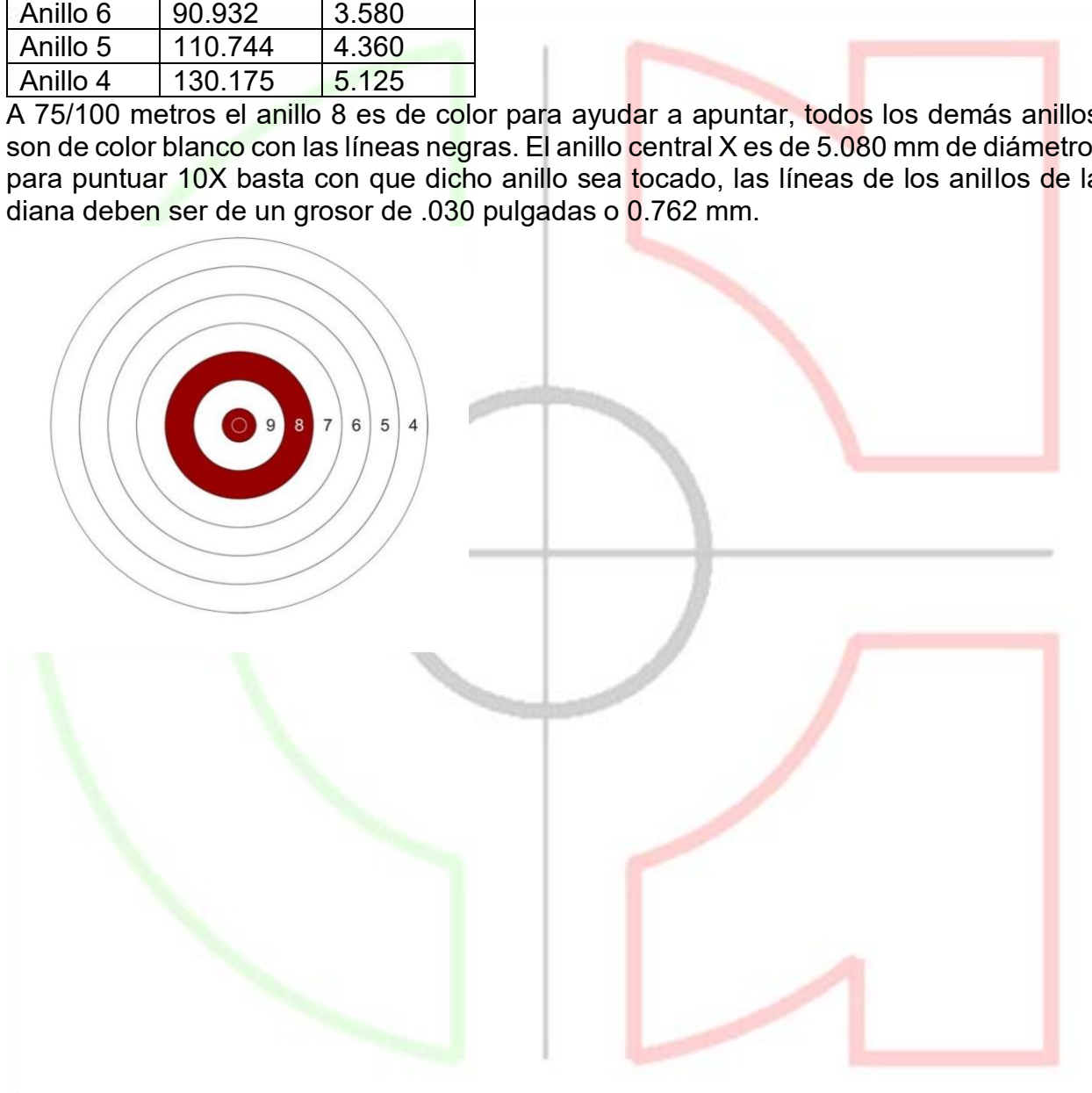
Las especificaciones para la diana de 75/100 metros se indican a continuación y se ajustarán sobre un papel grosor cartulina de 12 puntos de 1 metro de ancho x 1.20 de alto





Diámetro	Milímetros	Pulgadas
10 X	5.080	0.200
Anillo 10	12.065	0.475
Anillo 9	31.750	1.250
Anillo 8	50.080	2.000
Anillo 7	71.120	2.800
Anillo 6	90.932	3.580
Anillo 5	110.744	4.360
Anillo 4	130.175	5.125

A 75/100 metros el anillo 8 es de color para ayudar a apuntar, todos los demás anillos son de color blanco con las líneas negras. El anillo central X es de 5.080 mm de diámetro, para puntuar 10X basta con que dicho anillo sea tocado, las líneas de los anillos de la diana deben ser de un grosor de .030 pulgadas o 0.762 mm.





BLANCO EXTREME 75 / 100 METROS

Competitor _____ Bench _____ Score _____ X's _____				

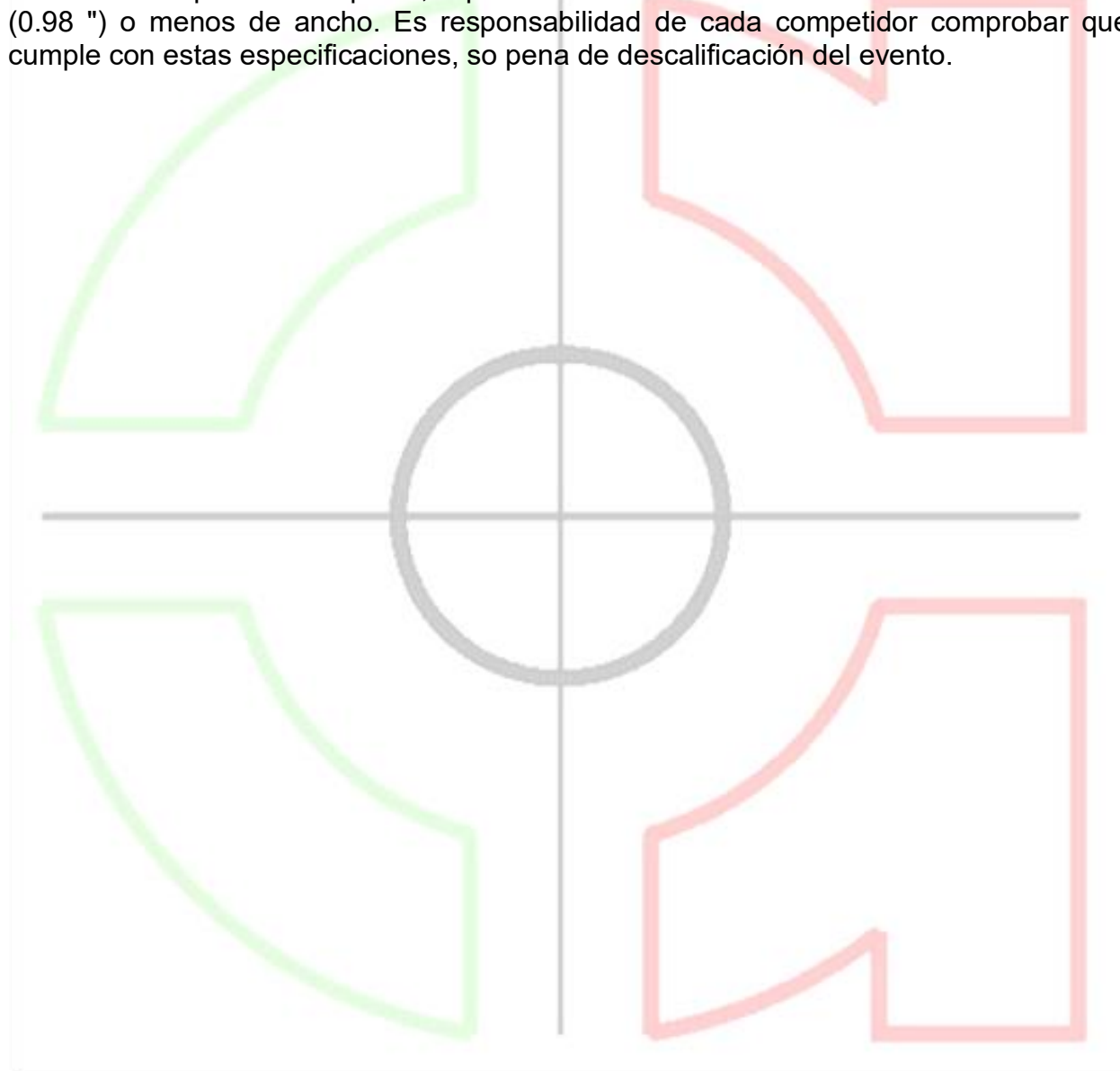




ANEXO B.

CULATAS

En las clases Light y Heavy Varmint, la parte delantera de la culata (la que entra en contacto con el saco de arena delantero) puede ser plana o bien convexa, con un máximo de 76.2 mm (3") en su punto más ancho, puede tratarse de una culata especial o una placa plana unida a la parte inferior de la culata y se puede utilizar cualquier material. La parte trasera inferior de la culata que entra en contacto con saco de arena trasero debe ser convexa o plana. Si es plana, la parte inferior trasera de la culata debe ser de 25 mm (0.98 ") o menos de ancho. Es responsabilidad de cada competidor comprobar que cumple con estas especificaciones, so pena de descalificación del evento.





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

Marco Antonio Sanabria

Jorge Fernández.

Javier Miranda

Gabriel "Pollo" Ariza

Jorge Montes "Jomo"

Humberto López "Pocholo"

José Palma

Manuel Silva "Silfer"

Ángel Saavedra

Emiliano Navarro "Macanon"

Mauricio Angulo "Maanch"

