



## 2do ENCUESTRO NACIONAL Y 1er ENCUESTRO SUDAMERICANO DE GLOCK

### Concepto:

El Encuentro será de carácter Nacional e Internacional, se realizará con un Torneo de Metales, es un Evento de Tiro Deportivo que consiste en la ejecución de siete series de disparos con un arma de fuego, en el menor tiempo posible; combinando la precisión y la velocidad. Solamente serán permitidas, para este evento, pistolas de la marca **Glock**, cualesquiera sean sus modelos.

El principio de este evento consiste en que todo tirador o autoridad reconocida debe anteponer al eventual resultado tanto su seguridad personal como la seguridad personal de todo otro competidor, la de las autoridades presentes y la de todo público asistente.

En el Torneo, no se estimulan situaciones reales de la vida cotidiana, siendo de estilo de libre resolución, pero el competidor debe ajustarse al plan previsto en la serie cumpliendo, paso a paso, con la información que se brinde de la misma y las medidas de seguridad adoptadas. Su finalidad es brindarles una disciplina deportiva, a los tiradores: ya sea en lo que hace al manejo seguro de las armas de fuego como en precisión.

Se utilizarán solamente 5 (cinco) tipos de blancos metálicos; a saber:

Pepper Poppers, Mini Poppers, Classic Poppers, Mini Classic Poppers y Platos Metálicos.

Pueden ser exigidas diversas posiciones de tiro conforme al plan de la etapa, a los fines de brindar seguridad.

Las únicas armas permitidas son pistolas semiautomáticas Glock con un calibre mínimo de 9 mm y 125.000 de factor.

El requisito básico exigido a los competidores para participar en una competencia de T.M., es ostentar la calidad de Legítimo Usuario y contar con la tarjeta de Tenencia de las armas a utilizar. Los competidores deberán ser tiradores habilitados y o federados en alguna disciplina deportiva de Tiro Dinámico, ya sea: Tiro Practico, TEA, IDPA, etc.

## **Reglamento**

Se adopta como reglamento de seguridad el interno de la Institución anfitriona, las pautas que surjan del Manual de Entidades de Tiro editado por el Registro Nacional de Armas y el Presente Reglamento de Tiro.

Cualquier circunstancia o acontecimiento que no pueda resolverse mediante la aplicación de los reglamentos enunciados será resuelta teniendo en cuenta la seguridad, la ética deportiva y la sana convivencia institucional.

Resueltos estos parámetros, y si aún quedaran dudas, se estará siempre a favor del competidor.

## **SECCIÓN 1 – Diseño de las etapas.**

Los siguientes principios generales listan los criterios, responsabilidades y restricciones que rigen en los diseños de las etapas.

### **1. Principios Generales**

- 1.1.1 **Seguridad**. Los diseñadores de las etapas deben ocuparse fundamentalmente de la seguridad. La planificación y la construcción deben proveer seguridad completa para los competidores, oficiales y espectadores.
- 1.1.2 **Calidad**. La competencia de T.M. está determinada por el cumplimiento de las normas de seguridad y la ejecución del plan de la etapa, más allá del resultado del Evento.
- 1.1.3 Las pruebas de tiro se diseñarán, primariamente, para probar la destreza de tiro del competidor y no su fuerza física o destreza gimnástica.
- 1.1.4 **Equilibrio**. La precisión, la velocidad, el manejo seguro del arma y la ética deportiva son elementos equivalentes en el Torneo de Metales.
- 1.1.5 **Diversidad**. El escenario debe ser cambiante. Si bien no es necesario construir un recorrido nuevo para cada competencia, ninguna forma de ejecución se repetirá de manera que permita su empleo un parámetro de ejecución.
- 1.1.6 **Estilo planificado**. La competencia T.M. es de estilo predeterminado al plan de ejecución diseñado. Una prueba de tiro no debe exigir una posición de tiro determinada. Sin embargo, pueden crearse condiciones que fuercen a un competidor a asumir posiciones o posturas debidas al diseño del escenario. Estas condiciones pueden incluir barreras y otras limitaciones físicas.

1.1.7 Dificultad. La competencia T.M. presenta grados diferentes de dificultad, no pudiendo reclamarse, ante problema de tiro o límite de tiempo alguno, argumentando que el o los mismos son prohibitivos.

Los objetos que deban levantarse, arrastrarse, activarse o sobrepasarse no, necesariamente, deberán contemplar las diferencias en la estatura y estructura física de los competidores equitativamente.

## **1.2 Tipos de pruebas**

1.2.1 Estáticas: en donde la ejecución de los disparos se realiza desde un único puesto fijo.

1.2.2 Dinámicas: en donde la ejecución de los disparos se realizan desde distintos puestos forzando desplazamientos entre puesto y puesto.

## **SECCION 2 – Construcción y Modificación de Pruebas**

### **2.1 Reglamentaciones Generales**

2.1.1 Construcción física. Las consideraciones de seguridad en el diseño, construcción física y requerimientos establecidos de cualquier prueba son responsabilidad de Organizadores de T.M. Se deberán realizar todos los esfuerzos para brindar seguridad a los competidores, a los oficiales de campo y al público durante la competencia. El diseño de la prueba deberá prevenir las acciones inadvertidamente inseguras de parte de un competidor siempre que sea posible. Debe tenerse en cuenta el desarrollo de cualquier prueba de modo de proveer acceso adecuado para los oficiales que supervisan a los competidores.

2.1.2 Ángulos seguros de tiro. Las pruebas siempre deberán construirse teniendo en cuenta los ángulos de seguridad para el disparo. Debe considerarse la construcción segura de los blancos metálicos y los ángulos de rebote posibles. Las dimensiones físicas y la adecuación del espaldón y parabolas serán determinados como parte de la construcción.

2.1.3 Distancias de Seguridad. Siempre que se usen blancos de metal en una prueba de tiro, se tomarán precauciones para asegurar que los competidores y los oficiales mantengan una distancia mínima de diez (10) metros con respecto a los mismos durante todo el transcurso de la etapa.

2.1.4 Conducta impráctica. Cuando se construye una prueba, ésta es con blancos metálicos y si éstos no se encuentran en dirección al espaldón, los organizadores y oficiales deben proteger y/o restringir las áreas adyacentes a los mismos a las cuales puedan tener acceso los oficiales, espectadores y/o

competidores. No se le debe permitir al tirador que resuelva el problema competitivo de la manera que desee y que se comporte de forma tal que la ejecución de la serie resulte en una acción insegura, sino que deben sujetarse al plan previsto. Los blancos metálicos serán dispuestos de modo que su enfrentamiento no fuerce a los competidores a quebrar los ángulos seguros de fuego. Nunca se pedirá que los competidores desenfunden su arma con la mano inhábil.

2.1.5 Superficie de la Pista de Tiro. Las superficies de la pista de tiro se prepararán o modificarán antes de la competencia para contar con la seguridad adecuada para los competidores y oficiales. Se deberán tener en cuenta las condiciones del clima imperante, las condiciones topográficas del terreno y la nocturnidad. Los oficiales de campo pueden añadir grava, arena u otros materiales a la superficie deteriorada de una pista por razones de seguridad.

Los competidores no pueden emitir reclamo alguno por estas acciones de mantenimiento de la pista y la decisión de las autoridades, en este aspecto, es irrecurrible.

2.1.6 Obstáculos. Los obstáculos reales o simulados en una prueba de tiro se construirán y emplearán de modo de asegurar que no se comprometa la seguridad de los competidores, oficiales de la competencia y/o espectadores. Los obstáculos se construirán a una altura máxima de dos (2) metros.

2.1.7 El diseño de la prueba debe evitar que los competidores enfrenten blancos metálicos desde una distancia inferior a diez (10) metros. Cuando sea posible, esto debe lograrse con barreras físicas. Si se usan líneas de falta para limitar el acercamiento a los blancos metálicos; deben ubicarse, por lo menos, a once (11) metros de los blancos, de modo que el competidor pueda, inadvertidamente, traspasar la línea de falta y de carga, y aún, estar dentro del límite de diez (10) metros.

2.1.8 Presentación de blancos metálicos. Los blancos deberán ser pintados, preferentemente, de color amarillo. De no existir este color se podrá reemplazar por otro, con excepción del color blanco, ya que éste se utiliza para blancos penalizables.

## **2.2 Criterios de construcción de la prueba**

Durante la construcción de una prueba de tiro pueden usarse una variedad de barreras físicas para restringir el movimiento del competidor y para ofrecer desafíos competitivos adicionales, a saber:

2.2.1 Líneas de carga y de falta. Es preferible restringir el movimiento del competidor con barreras físicas. Sin embargo, el uso de líneas de falta y de carga se permite del siguiente modo:

2.2.1.1 Las líneas de falta y de carga se usan para restringir el desplazamiento ilógico del competidor hacia o desde los blancos. Estas líneas se usan para forzar al competidor a enfrentar los blancos desde atrás de barreras físicas. Los blancos pueden ubicarse en cualquier ángulo extendiéndose hacia el fondo de estas barreras. Las líneas deben tener un mínimo de un (1) metro de longitud y, a menos que se establezca de otro modo en la descripción de la etapa, debe considerarse que se extienden hacia el infinito. Éstas deben construirse con listones de madera u otro material adecuado y deben estar al nivel del terreno. Esto proveerá tanto una referencia física como visual, a los competidores, para evitar traspies. Debe tenerse especial cuidado en verificar que las líneas de carga o líneas de falta sean fijadas firmemente en su lugar y no constituyan un peligro de desplazamiento. Esto, también, asegurará que son iguales para todos los competidores a lo largo de toda la competencia. También, obligan al tirador a disparar a los blancos metálicos desde una distancia mínima de diez (10) metros. La violación de la línea de falta y carga es motivo de descalificación directa cuando se dispara, hayan sido certeros los disparos o no.

2.2.2 Barreras. Las barreras que usarán los competidores deberán construirse de la siguiente manera:

2.2.2.1 Deben ser lo suficientemente altas para cumplir con el objetivo pretendido y suficientemente fuertes para permitir su uso como apoyo para el disparo.

2.2.2.2 Deben incluir líneas de falta y de carga que se proyectan hacia atrás al nivel del piso desde sus extremos laterales.

2.2.4 Escenografía de la etapa. Dado que estos elementos tienen como objetivo apoyar al competidor en movimiento o cuando enfrenta los blancos, deben construirse teniendo en cuenta como prioridad la seguridad de los competidores y oficiales. Deben tomarse recaudos para permitir que los oficiales de la competencia supervisen y controlen con seguridad las acciones

del competidor. La escenografía debe ser lo suficientemente robusta para soportar su utilización por todos los competidores.

2.2.5 Prueba de retención de la funda. Una prueba de la retención de la funda durante una prueba de tiro debe siempre realizarse antes de cargar el arma. El área designada para la prueba debe estar claramente marcada y la descripción de la etapa debe explicar el procedimiento de prueba. Las pistoleras deben cubrir el arco guarda gatillo y cola de disparador. La única parte del arma que puede quedar a la vista es su empuñadura y la corredera.

### **2.3 Modificaciones a la construcción de la prueba**

2.3.1 Los oficiales de la competencia pueden modificar la construcción física o el procedimiento de la etapa de una prueba de tiro por razones de seguridad siempre que tales cambios sean aprobados por el Director de la Competencia o el Maestro de Campo. Todo cambio físico o adiciones a la prueba publicada debe completarse siempre antes de que comience la competencia.

2.3.2 Todos los competidores deben ser notificados de tales cambios tan pronto como sea posible. Como mínimo, deben ser notificados verbalmente por el oficial a cargo de la prueba de tiro como parte de la descripción de la etapa y en la hoja escrita de instrucciones de la etapa.

2.3.3 En el caso de que el Maestro de Campo o el Director de la competencia determinen que los cambios físicos o de procedimiento determinan la pérdida de la igualdad competitiva y es imposible que todos los competidores compitan en la etapa modificada, o si la etapa fue transformada en inadecuada o impracticable, la etapa será borrada de la competencia. En este caso, los puntajes de todos los competidores correspondientes a etapa serán borrados de los puntajes de la competencia.

### **2.4 Áreas de Seguridad**

Los organizadores de T.M. serán responsables de la construcción y emplazamiento de un número suficiente de áreas de seguridad para la competencia. Deberán estar convenientemente ubicadas y se identificarán fácilmente con carteles. Las áreas de seguridad deberán incluir una tabla con la dirección segura y deben verse claramente los límites.

2.4.1 Los competidores podrán usar las Áreas de Seguridad del modo siguiente:

2.4.1.1 Guardar, sacar y enfundar armas descargadas.

- 2.4.1.2 Desenfunde de práctica, “disparar en seco” y enfunde de armas descargadas.
- 2.4.1.3 Práctica de la inserción y extracción de cargadores vacíos y accionamiento general del arma descargada.
- 2.4.1.4 Realizar inspecciones, desarmar, limpiar, reparación y mantenimiento de armas, partes componentes y otros accesorios.
- 2.4.2 Bajo ninguna circunstancia se debe manejar, en un área de seguridad, munición de ejercicio ni munición viva. Ni siquiera se deben manipular vainas vacías.
- 2.4.3 Durante los ejercicios mencionados, el área de seguridad deberá, en todo momento, estar supervisada y atendida por un oficial de campo o tirador de vasta experiencia, autorizado por los organizadores de TM.-

## **SECCION 3 – Información de la prueba**

### **3.1 Reglas Generales**

Muchas pruebas de tiro o etapas son muy complejas. Pueden incluir equipo de pista sofisticado y movimientos complicados. El competidor es siempre responsable de cumplir con estos requerimientos pero sólo puede hacerlo de modo razonable después de recibir la información de la etapa, que debe explicar adecuadamente los requerimientos a los competidores. La información de la prueba se puede dividir de modo general en los siguientes tipos:

- 3.1.1 Pruebas de tiro publicadas. Todos los competidores recibirán los mismos detalles de la prueba de tiro con la misma anticipación, y antes de la fecha fijada para la competencia. Los oficiales de la prueba tendrán el derecho de modificar las pruebas de tiro publicadas o descritas de otro modo en la documentación de la prueba por cualquier razón. Cualquier cambio de este tipo debe ser hecho, siempre que sea posible, antes del comienzo de la competencia (ver regla 2.3).
- 3.1.2 Pruebas de tiro no publicadas. Lo mismo que 3.1.1 excepto que los detalles de la prueba de tiro no se publican de antemano. Las instrucciones de la etapa se proveen en la información de la etapa.

### **3.2 Información escrita de la Etapa:**

- 3.2.1 En las competencias T.M. debe colocarse una información escrita de la etapa aprobada por el Maestro de Campo o Director de la competencia en cada prueba de tiro antes del comienzo de la competencia. Esta información tiene

prioridad sobre cualquier información previa sobre la prueba de tiro publicada o comunicada por cualquier medio a los competidores con anticipación a la competencia.

3.2.2 El oficial de campo a cargo de una prueba de tiro debe leer, palabra por palabra, la información escrita de la etapa a cada escuadra. La información escrita de la etapa debe proveer la siguiente información mínima a los competidores:

Número de etapa.

Método de puntaje: tiempo realizado más misses, más errores de procedimiento, más No Shoot.

Blancos: tipo y cantidad.

Número de disparos mínimos.

Posiciones exigidas con respecto al plan de ejecución.

Inicio del tiempo: señal auditiva o visual.

Final del tiempo: en el último disparo.

Penalizaciones.

3.2.3 Toda la escenografía, paredes, barreras, pantallas y barreras visuales se considerarán como impenetrables (cobertura dura), a menos que la descripción escrita de la etapa lo establezca de otro modo. Cualquier impacto sobre un blanco puntuable o blanco de penalidad que se compruebe que ha pasado a través de una cobertura dura, no contará para el puntaje.

## **SECCION 4 – Equipo de Campo**

### **4.1 Blancos - Principios Generales**

4.1.1 Se pueden utilizar blancos como por ej. Poppers, mini poppers, platos metálicos. Los Blancos puntuables usados en todas las competencias T.M. deben ser de color amarillo y los penalizables de color blanco.

4.1.2 Los blancos ocultos usados en una prueba de tiro pueden estar completa o parcialmente ocultos por medio de una cobertura "dura".

4.1.2.1 La cubierta provista para ocultar parcial o totalmente el blanco debe considerarse cobertura dura. Siempre las coberturas duras no deben ser simuladas sino construidas usando materiales impenetrables.

4.2 Los blancos metálicos de puntuación o de penalización deben construirse de modo que caigan con el impacto.

### **4.3 Arreglo del Equipo o de la Superficie de la pista**

- 4.3.1 El competidor no puede arreglar el piso o el equipo de campo antes del inicio de una prueba de tiro o etapa. Los oficiales de campo son los responsables de asegurar que el equipo de campo y la superficie del campo se mantienen de acuerdo con la seguridad y consistencia exigida en la prueba de tiro.
- 4.3.2 El competidor puede solicitar que los oficiales tomen ciertas acciones que aseguren la consistencia y puede referir el tema al O.C. en la etapa o al Maestro de Campo o al Director de la Prueba. El Maestro de Campo o Director de la Prueba tiene la autoridad final en los asuntos relacionados con la superficie del campo.

### **4.4 Falla en el Equipo de campo y otros temas**

- 4.4.1.1 El equipo de campo debe presentar el desafío justa y equitativamente para todos los competidores. Las fallas de equipo incluyen: fallas de activación prematura de blancos metálicos, falla en el funcionamiento de equipos operados mecánica o eléctricamente y las fallas de escenografía como aberturas, puertas y barreras. Un competidor que no pueda completar la prueba de tiro por falla del equipo de campo debe repetir la etapa después de las reparaciones necesarias al equipo de campo fallado.
- 4.4.1.2 La falla crónica del equipo en una prueba de tiro puede resultar en la eliminación de esa etapa de los resultados de la competencia. El Director de la Competencia y el Maestro de Campo son responsables de tal decisión.

## **SECCIÓN 5 - Equipo del Competidor**

### **5.1 Armas y Equipo**

- 5.1.1 El equipo y arma del competidor está específicamente restringido por las reglas que se detallan:

### **5.2 Armas**

En este tipo de competencia se dividirán en 2 Divisiones:

- 1. División Factory**
- 2. División Support**

- 5.2.1 El calibre mínimo para las armas usadas en competencias TM. es el 9 mm, siendo estas pistolas semiautomáticas.

- 5.2.2 No se permitirá la participación de competidores que disparen con calibre inferior al 9mm.
- 5.2.3 **Para la División Factory**, las mismas deben reunir estas condiciones:
- 5.2.4 **Modelos autorizados de Glock:** 17, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 29, 30, 31,32,33,36,37,38 y 39 (siempre que se respeten el origen de su fabricación).
- 5.2.5 Las miras deben ser del tipo abiertas, originales de fábrica o similar, que no impliquen una modificación abrupta respecto de la original.
- 5.2.6 Peso de la cola del disparador: En todos los casos el arma debe funcionar en forma segura y como fue diseñada originalmente; no pudiendo ser, el peso del disparador, menor a: **División Factory:** 2,270 Kg (5 libras) y **División Support:** 1,360 Kg (3,5 libras).
- 5.2.7 Las armas deben ser seguras y utilizables. Los oficiales de campo en funciones tienen el derecho de examinar, en cualquier momento, el arma de un competidor o el equipo relacionado. Si un arma es declarada irreparable o no segura debe ser retirada de la competencia. El Maestro de Campo o el Director de la Prueba tienen autoridad final en las decisiones vinculadas con esta acción.
- 5.2.8 En una competencia, el competidor debe usar el mismo arma para todas las pruebas de tiro. Sin embargo, en el caso que su arma original resulte insegura o irreparable durante la competencia, pueden pedir autorización al Maestro de Campo o Director de la Prueba para utilizar un arma de reemplazo, siempre que:
- 5.2.8.1 El arma de reemplazo satisfaga los requerimientos de la categoría y sea del mismo tipo, acción y calibre que el arma original que el competidor usó para comenzar la competencia.
- 5.2.8.2 Al usar el arma de reemplazo el competidor no gane alguna ventaja competitiva.
- 5.2.8.3 La munición del competidor, al ser probada en el arma sustituta, debe alcanzar el factor mínimo de potencia para la categoría que, por este reglamento, se impone en 125.000, usando el cronógrafo oficial de la competencia.
- 5.2.9 **Para la División Support**, las mismas deben reunir estas condiciones:
- 5.2.10 **Modelos autorizados de Glock:** 17C, 17L, 19C ,20C, 21C, 22C, 23C, 24, 24L, 34 y 35. Nota : también entraran en esta Categoría todas aquellas pistolas que sean de la División Factory y no respeten su origen de

fabricación, y que no se encuentre especificado en los Requisitos de la División Factory.(Automáticamente pasan a la División Support)

5.2.11 Las miras podrán ser del tipo abiertas, miras electrónicas o de punto.

5.2.12 Peso de la cola del disparador: En todos los casos el arma debe funcionar en forma segura y como fue diseñada originalmente; no pudiendo ser, el peso del disparador, menor a 1,360 kg.

5.2.13 Podrán utilizar cargadores extendidos, ya sea 31 o 33 disparos, como así también los “más 2”.

5.2.14 Están permitidos todos los modelos de armas compensadas (cañón híbrido)

**5.2.15 Los culatines están prohibidos.**

### **5.3 Fundas y otro equipo del Competidor**

5.3.1 En la mayoría de las pruebas de tiro, el arma del competidor estará enfundada en forma segura, con sus manos separadas del arma y de otro equipo, antes de la señal de inicio. Otras posiciones iniciales para el arma pueden estipularse en la información escrita de la etapa.

5.3.2 Sólo se permiten fundas y porta-cargadores que se encuentren completamente ajustados al cuerpo del competidor y las limitaciones expresadas en cuanto a la forma de las mismas. El Maestro de Campo o Director de la Prueba deben permitir márgenes de variación en estos requerimientos debido a consideraciones anatómicas que algunos competidores no podrán cumplir completamente.

5.3.3 Un competidor podrá re-enfundar su arma durante una prueba de tiro, si la acción de re-enfundar se realiza mientras el competidor se orienta hacia una dirección segura y el competidor también cumple completamente todas las otras reglas de seguridad.

5.3.4 El cinturón que lleva la funda y todo el equipo asociado debe estar al nivel de la cintura. El cinturón debe estar fijado permanentemente a la cintura o fijado con todas las presillas del pantalón.

5.3.4.1 A las competidoras mujeres se les puede permitir usar cinturones que llevan la funda y equipo asociado al nivel de la cadera. Un segundo cinturón al nivel de la cintura es permitido; sin embargo, todo el equipo debe llevarse en el cinturón inferior.

5.3.4.2 Para los efectos de estas reglas, la cadera (tuberosidad mayor del fémur) se define como los puntos laterales más alejados de la parte alta del

fémur. La parte alta del cinturón no debe estar posicionada más abajo que la parte superior de este hueso.

5.3.5 Las competencias T.M. no deben requerir el uso de un tipo o marca particular de funda. La posición de la funda y el equipo asociado no debe ser movido o cambiado por el competidor durante la competencia. Si la funda tiene una presilla de seguridad, debe estar aplicada o trabada en la posición de listo durante toda la competencia.

5.3.6 No se debe permitir a un competidor que comience una etapa usando:

5.3.6.1 Un “amarre” visible o no de la funda.

5.3.6.2 Una funda, con el cañón del arma apuntando más allá de un (1) metro de los pies del competidor mientras esté de pie, relajado.

5.3.6.3 Una funda que no cubra completamente el gatillo del arma.

5.3.7 Fundas de servicio: Se definen como las fundas y equipo asociado usado por oficiales en servicio activo de la ley y el orden, y personal militar como equipo Standard durante el servicio. Sólo se hará la excepción para poder utilizar este tipo de fundas a tiradores de la disciplina TEA e IDPA.

5.3.8 Las fundas deben ser capaces de retener un arma descargada durante:

5.3.8.1 Un salto desde una posición inicial estacionaria sobre un obstáculo de 40 cm de altura.

5.3.8.2 Un salto desde una posición inicial estacionaria sobre un obstáculo de 40 cm de altura, girando hacia la derecha o izquierda 90 grados en el aire. No cumplir con las pruebas mencionadas arriba requerirá que se retire la funda hasta que se cumpla con los requerimientos.

#### **5.4 Protección Visual y Auditiva**

5.4.1 A todos los competidores se les advierte que el uso de protección visual y auditiva es para su propio bien y de especial importancia para evitar lesiones innecesarias. Es obligatorio que estas protecciones sean usadas todo el tiempo en el campo de tiro.

5.4.2 Las entidades organizadoras pueden requerir el uso de esta protección mientras se esté dentro del campo de tiro. En este caso, los oficiales de campo deben hacer todos los esfuerzos para lograr que todos los oficiales, espectadores y competidores usen la protección adecuada. Si un oficial nota que un competidor ha perdido o desajustado la posición de sus lentes o auriculares durante el desarrollo de una etapa, el oficial debe detener

inmediatamente al competidor y repetir la prueba después de reajustar sus lentes o auriculares. El mismo procedimiento se aplicará si el competidor inicia una etapa sin la protección auditiva o visual adecuada y el oficial lo nota después de la señal de inicio.

- 5.4.3 Cualquier intento de quitarse los lentes de seguridad o protección auditiva después que ha comenzado una prueba de tiro con el fin de ganar una ventaja competitiva, se considerará conducta antideportiva y se aplicarán la penalidad de DESCALIFICACION.

### **5.5 Munición y Equipo Relacionado**

- 5.5.1 Los cargadores deben cumplir con las reglas de la categoría. Los porta cargadores usados para llevar estos elementos en el cinturón deben retener su equipo durante las pruebas de retención de funda. El equipo que no pase esta prueba no será autorizado hasta que la cumpla.
- 5.5.2 Los cargadores adicionales o dispositivos de recarga que se han caído o descartado durante el desarrollo de una prueba inadvertidamente, pueden ser recuperados en forma segura. Sin embargo, su recuperación debe estar sujeta en todo momento a las reglas de seguridad correspondientes a esa prueba en particular.
- 5.5.3 La munición perforante, incendiaria o trazadora está prohibida. Se autoriza el uso de munición recargada (con la debida autorización de Tenencia del Equipo de Recarga).
- 5.5.4 Cualquier munición que, en opinión del Oficial de Campo, sea insegura debe ser, inmediatamente, retirada de la competencia. La decisión final para estos casos es del Maestro de Campo o Director de la Prueba. La munición de reemplazo debe pasar los requisitos de la categoría declarada cuando se prueba con el cronógrafo de la competencia. Si el competidor no cuenta con munición de reemplazo puede continuar en la competencia, pero no se le registrarán puntajes ni tiempos.

### **5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia.**

- 5.6.1 Un cronógrafo se usa para determinar el factor de potencia de cada arma y su munición. Se tomarán, de cada competidor, muestras de cartuchos para el cronógrafo en el momento y lugar determinado por los oficiales de la competencia. La munición usada por un competidor en una competencia debe satisfacer los requerimientos de factor de potencia declarado. Los oficiales

pueden pedir pruebas adicionales de la munición de un competidor en cualquier momento durante la competencia.

- 5.6.2 Rango de Potencia. El factor de potencia requerido por la **División Factory** es de 125.000. El cronógrafo proveerá la velocidad de la bala de la munición de cada competidor y de su arma. El peso real de la bala y su velocidad serán luego usados en la siguiente fórmula:

$$\text{Factor de potencia} = \frac{\text{Peso Proyectil (grains)} \times \text{Velocidad (pies por segundo)}}{1000}$$

El factor de potencia requerido por la **División Support** es de 140.000.-

- 5.6.3 En el caso de que la munición de un competidor no cumpla el factor mínimo deberá ser reemplazada antes de iniciar la prueba.
- 5.6.4 Cronógrafo. Los oficiales de la competencia deben asegurar la disponibilidad de un cronógrafo que haya sido ajustado y verificado cada día de la prueba. Ante la ausencia de un cronógrafo funcionando, la munición no puede ser discutida según su factor de potencia declarado. La munición debe probarse utilizando el arma del competidor.
- 5.6.5 Las lecturas del cronógrafo de la competencia deben ser verificadas cada día de la siguiente forma:
- 5.6.5.1 Al principio de la competencia el oficial de campo disparará tres tiros con el arma de calibración de Poppers a través del cronógrafo. La velocidad promedio de esta prueba será registrada. Se considerará que el cronógrafo está dentro de sus tolerancias siempre que sus lecturas no varíen más de +/- 25 pies por segundo a partir del primer día de medición.

### **5.6.6 Procedimiento de Cronógrafo**

- 5.6.6.1 Un oficial de la prueba seleccionará ocho (8) balas de cada competidor.
- 5.6.6.2 Una (1) punta se pesará para determinar el peso real de ella, y tres (3) serán disparadas por el cronógrafo. Ante la ausencia de un extractor de bala y una balanza, puede usarse el peso declarado por el competidor.
- 5.6.6.3 Se calcula el factor de potencia usando el peso y el promedio de velocidad de las tres balas disparadas.
- 5.6.6.4 Si el factor calculado no cumple con el mínimo del factor declarado, se dispararan otros tres (3) tiros por el cronógrafo y se recalcula el factor usando el peso real y el promedio de las tres (3) velocidades más altas entre las seis (6) disparadas.

- 5.6.6.5 Si el factor aún es insuficiente, el competidor puede optar con respecto al octavo tiro restante: Puede pesar el proyectil y si el peso es superior al primero, repetir el cálculo.
- 5.6.6.6 Con el nuevo peso, puede optar por disparar el último tiro y promediar las tres (3) velocidades más altas de entre los siete (7) disparos hechos.
- 5.6.6.7 Si la prueba arriba mencionada no es exitosa, los puntajes del competidor no se calculan (pudiendo seguir disparando, pero no puntuando).
- 5.6.6.8 No obstante las autoridades de la prueba, tendrán derecho a verificar la munición de un competidor en cualquier momento durante el torneo.

### **5.7 Falla en el Funcionamiento - Equipo del Competidor**

- 5.7.1 Ante una falla del arma de un competidor, éste puede, en forma segura, intentar corregir el problema y continuar con el desarrollo de la prueba. Durante esa acción correctiva se debe mantener el cañón del arma en dirección segura hacia el campo permanentemente.
- 5.7.2 Si, durante la rectificación de la falla, se debe bajar el arma de la posición “apuntado” hacia el blanco, los dedos del competidor deben posicionarse claramente fuera del guardamonte.
- 5.7.3 En el caso que la falla no pueda ser resuelta por el competidor, éste debe apuntar el arma en forma segura en dirección del campo y notificar al Oficial. El Oficial de Campo debe terminar la prueba en forma normal. La prueba debe ser puntuada normalmente incluyendo las faltas y errores de procedimiento.
- 5.7.4 Bajo ninguna circunstancia se debe permitir que un competidor abandone una cancha en posesión de un arma cargada.
- 5.7.5 Si el arma falla como se indica más arriba, no se debe permitir que el competidor repita la prueba. Esto incluye la instancia cuando se declara un arma como irreparable o insegura durante una prueba.
- 5.7.6 En el evento que un Oficial de Campo termina una prueba de tiro bajo la sospecha de arma o munición insegura, el Oficial debe tomar todas las medidas necesarias para que tanto el competidor como la cancha vuelvan a una condición segura. Luego, debe inspeccionar el arma o munición y proceder como sigue:
  - 5.7.6.1 Si el Oficial encuentra evidencia que confirma la sospecha, deben registrarse el tiempo y puntaje hasta el punto donde el competidor fue detenido, considerando las fallas y penalidades registradas en la planilla.

Bajo estas circunstancias, el competidor no tendrá el derecho de repetir la prueba y se le ordenará que corrija el problema.

- 5.7.6.2 Si el Oficial descubre que la falla de seguridad sospechada no existe, el competidor deberá repetir la etapa.

## **SECCIÓN 6 Estructura de la Competencia**

### **6.1 Principios Generales**

Las competencias pueden involucrar múltiples desafíos de tiro.

- 6.1.1 Etapa. Un desafío de tiro individual. Compuesta por una o varias series. Cada etapa debe ser puntuada y cronometrada en forma separada para determinar los resultados finales.
- 6.1.2 Serie o series. Un desafío de tiro individual. Los resultados deben ser acumulados para obtener el resultado final de la etapa.
- 6.1.3 Una competencia de tiro T.M. consistente de un mínimo de DOS etapas. La suma total de los resultados individuales de cada serie se acumulan para determinar al ganador de la prueba. Una prueba debe incluir un solo tipo de arma.
- 6.1.4 Un torneo de tiro T.M. consiste de dos o más etapas. La suma total de las pruebas individuales se acumulan y el que menos tiempo haya realizado será el ganador general del torneo.

### **6.2 Estado y Credenciales del Competidor**

- 6.2.1 Todos los competidores pueden ser o no, socios de la Institución o Club de Tiro anfitrión, siendo estos, tiradores reconocidos en las siguientes disciplinas: Tiro Practico, TEA, IDPA y o cualquier otra disciplina de Tiro Dinámico.
- 6.2.2 Se exige ser Legítimo Usuario de Armas de Uso Civil Condicional y contar con la Credencial de Tenencia del arma a utilizar, expedidas por RENAR, las que deberán ser presentadas al momento de la inscripción. También se exige un mínimo de 2 años de antigüedad como legitimo usuario.

## **SECCIÓN 7: Administración del Campo**

### **7.1 Oficiales de la Prueba**

Dependiendo del tamaño de la competencia, las tareas y responsabilidades deben definirse como sigue:

- 7.1.1 **Oficial de Campo**. Oficial de la competencia a cargo de la acción del competidor. El Oficial del Campo asegura que los competidores cumplan con las instrucciones de la etapa. Se ubica próximo al competidor para observar

su correcto proceder, emite las voces de mando y supervisa el seguro comportamiento del competidor. Se desempeña bajo la autoridad del Jefe de Oficiales de Campo y del Maestro de Campo.

- 7.1.2 **Jefe de Oficiales de Campo**. Oficial de la competencia responsable de una o más pruebas de tiro. Tiene autoridad absoluta en los asuntos de seguridad y su autoridad se extiende a todos los competidores, espectadores y otras personas en la vecindad del campo. Es responsable por la justa y equitativa aplicación de las reglas de procedimiento y puntuación. Está bajo la autoridad del Maestro de Campo.
- 7.1.3 **Oficial Estadístico**. Oficial de la competencia responsable de la recolección, ordenamiento, tabulación y retención de todas las planillas; del cálculo, verificación y publicación de los resultados provisorios y finales y estadísticas. Se asegura de remitir al Maestro de Campo o Director de la Prueba las planillas incompletas o con problemas. El Oficia Estadístico está bajo la autoridad del Maestro de Campo.
- 7.1.4 **Maestro de Campo**. Oficial de la competencia a cargo de todos los oficiales de campo. Responsable de la seguridad del campo y el diseño seguro de los mismos. Asegura que todas las reglas de seguridad sean seguidas y es responsable del entrenamiento, instrucción y conducta del staff del campo. Todos los arbitrajes y descalificaciones por seguridad serán traídos a su atención. Bajo la directa autoridad del Director de la Prueba.
- 7.1.5 **Director**. Oficial de la competencia a cargo de la competencia en general, incluyendo la eficiente administración, escuadras, programación, construcción del campo y coordinación del personal y la provisión de servicios.

## **7.2 Disciplina de los Oficiales :**

- 7.2.1 El Maestro de Campo o el Director de la competencia en funciones tienen autoridad sobre todos los oficiales de la prueba y son responsables de las decisiones concernientes a conducta y disciplina.
- 7.2.2 Nótese que si un oficial es descalificado de la competencia por una infracción de seguridad no será elegible para servir como oficial de la competencia. El Maestro de Campo o Director deben tomar cualquier decisión relacionada con la participación de un oficial.

## **SECCIÓN 8 - La prueba de tiro**

### **8.1 Condición del Arma**

La condición de las armas a ser usadas en una competencia debe ser:

#### 8.1.1 Safe Action:

8.1.1.1 Condición Uno: Cargador insertado con munición en recámara.

8.1.1.2 Condición Dos: Cargador insertado sin munición en recámara.

8.1.1.3 Condición Tres: Sin cargador insertado, sin munición en recámara (separada el arma del cargador).

8.1.2 Las pruebas de tiro pueden requerir tres condiciones del arma: condición uno, condición dos y condición tres. Estas deben especificarse claramente en la información escrita de la etapa.

8.1.3 En caso que el competidor cargase por error en condición uno (bala en recámara) el oficial de Campo deberá hacerlo descargar y enfundar, para que luego vuelva a cargar en la condición especificada para esa etapa.

8.1.4 En una prueba de tiro se estipula el número mínimo de balas a utilizar, no habiendo una restricción tanto a cargadores o disparos a realizar.

## 8.2 Posición de Listo

La posición de listo designa una condición donde, bajo la orden directa del Oficial de Campo, sucede que:

8.2.1 El arma es cargada, asegurada y enfundada o como lo indique la información de la etapa.

8.2.2 El competidor asume la posición inicial requerida.

8.2.3 Al competidor no se le debe permitir iniciar la prueba mientras esté tocando o sosteniendo un arma, un cargador o munición.

8.2.4 En competencias T.M. un tirador no puede ser exigido a desenfundar con la mano inhábil.

8.3 Comunicaciones en el campo. Las voces de mando aprobadas, y su secuencia, son las siguientes:

8.3.1 **Campo Libre:** Ingreso al campo. Esta voz avisa que se puede ingresar para puntuar. Solamente emitida por el OC.

8.3.2 **Campo Caliente.** Esta es una advertencia, a todas las personas en la cercanía del campo, que se va a ejecutar una serie.

8.3.3 **Cargue y Prepare.** Este comando significa el inicio de la prueba de tiro. El competidor mirará hacia el campo, se ajustará las protecciones visual y auditiva, y prepara el arma de acuerdo a la información de la etapa. Luego, asume la posición de listo. En este punto, el Oficial de Campo debe proceder.

- 8.3.4 **¿Está listo?** La falta de una respuesta negativa por parte del competidor indica que entiende completamente los requerimientos de la prueba y que está listo para proceder. Si el competidor no está listo, ante la pregunta “¿Está listo?” debe gritar “¡NO listo!”. Se sugiere que cuando el competidor asume la posición de listo, ubicando sus manos en la posición requerida, éste está en condición de listo para el oficial de Campo.
- 8.3.5 **Atención.** Este mando es la voz preventiva y será seguido por la señal de inicio en un lapso de entre uno y cuatro segundos.
- 8.3.6 **Señal de Inicio.** Señal audible o visual para comenzar la prueba de tiro.
- 8.3.7 **Alto.** Esta orden puede ser emitida por el Oficial de Campo en cualquier momento durante el desarrollo de la prueba de tiro. El competidor debe, inmediatamente, detener el fuego, detenerse y esperar por más instrucciones del Oficial de Campo. Esta orden se puede dar a viva voz o bien utilizar un silbato de gran resonancia.
- 8.3.8 **Si finalizo, descargue y presente.** Cuando el oficial emite este comando, y el competidor ha terminado la prueba de tiro, debe apuntar su arma en forma segura hacia la zona del parabolas final, descargarla y presentarla al Oficial para su inspección. El procedimiento de descarga debe realizarse, y el arma presentada al oficial de campo, siempre apuntando con la boca del cañón hacia el campo, todo el tiempo. Las pistolas semiautomáticas deben presentarse sin cargador, recámara vacía y la corredera atrás sostenida o trabada.
- 8.3.9 **Si el Arma está vacía, Percute, Arma a la Funda.** Esta orden la da el oficial cuando éste está seguro que el arma está descargada y segura para posteriores acciones. El Competidor debe enfundar en una de las siguientes formas seguras. Completar la parte del enfunde significa el fin de la prueba.
- 8.3.9.1 Pistolas: Sin cargador, corredera adelante y presionando el gatillo.
- 8.3.10 **Campo libre.** Los competidores u oficiales no deben avanzar o abandonar la línea de fuego hasta que el Oficial de Campo haya dado esta orden. Una vez emitida, se puede avanzar para puntuar, restablecer blancos, etc.

## 8.4 Recargas

- 8.4.1 La recarga se define como el reemplazo de una fuente de munición por otra. Durante la recarga, el arma debe apuntar en forma segura hacia el campo.

Los dedos del competidor deben estar fuera del guardamonte durante la recarga.

## **8.5 Movimiento**

8.5.1 Todo movimiento debe ejecutarse con el dedo fuera del guardamonte, excepto si los blancos son visibles y el competidor mantiene el arma apuntada hacia ellos con la intención de disparar. El arma debe ser apuntada en una dirección segura. El “movimiento” se define como alguna de las acciones abajo mencionadas:

8.5.1.1 Dar más de un paso en cualquier dirección.

8.5.1.1.1 Cambio de posición (por ejemplo de parado a arrodillado).

## **8.6 Asistencia o Interferencia**

8.6.1 No se puede asistir o interferir física, visual, verbalmente, o de cualquier otra forma, al competidor durante el desarrollo de una prueba. Un oficial de campo puede, por razones de seguridad, proveer avisos de seguridad al competidor en cualquier momento. Estos avisos no son base para que el competidor solicite repetir la prueba.

8.6.2 Cualquier persona que provea asistencia o interferencia a un competidor durante una prueba puede, a discreción del oficial de campo en funciones, incurrir en un error de procedimiento para esa etapa. El competidor que recibe tal asistencia también, a discreción del Oficial, puede recibir un error de procedimiento.

8.6.3 En el caso que haya un contacto físico inadvertido entre el oficial y el competidor, el oficial puede ofrecerle al competidor repetir la prueba. El competidor deberá tomar la decisión antes de conocer su tiempo o su puntuación del intento inicial.

## **SECCIÓN 9 Puntuación**

### **9.1 Regulaciones Generales**

9.1.1 Acercarse a los blancos. Los competidores no deben acercarse a un blanco puntuable o penalizable a una distancia menor a un (1) metro sin la autorización del Oficial de Campo. La violación a esto puede resultar en una advertencia o un error de procedimiento.

9.1.1.1 Imponer penalidades por cualquier blanco penalizable afectado.

9.1.1.2 Si cualquier metal u otro blanco móvil no fue restablecido, el Oficial de Campo ordenará al competidor repetir la prueba.

9.1.1.3 Impenetrables. Todos las cubiertas en T.M. son consideradas impenetrables. Todo disparo efectuado a través de éstas no serán puntuados (siempre y cuando se pueda demostrar el error).

## 9.2 Métodos de Puntuación

9.2.1 La información escrita de la prueba de tiro debe especificar los detalles del método de puntuación.

9.2.2 Las etapas deben ser puntuadas con el siguiente métodos:

9.2.2.1 “**Sumatoria**”: cada etapa contará con 10 o 15 blancos metálicos, los cuales deberán ser abatidos; de ahí, se tomara el tiempo sumándole 5 segundos por cada blanco **no abatido** y 5 segundos si el blanco **no es enfrentado**, como así también impactar en **un blanco No Shoot**, tendrá 5 segundos de recargo.

9.2.3 La suma de todas las etapas darán un resultado y el que menos tiempo haya acumulado será el ganador del torneo.

## 9.3 Empates

9.3.1 En caso de existir un empate, se debe tomar una pista al azar y se tiene que hacer competir a los tiradores en cuestión. En caso de volver a tener un empate, se tomará otra pista y se realizará el mismo procedimiento hasta lograr el desempate.

## 9.4 Valores de Puntuación y Penalización

9.4.1 Cada etapa tendrá un total de 10 o 15 blancos metálicos (combinados o no) y tendrá que dispararse hasta abatirlos

9.4.2 Cada blanco no abatido será penalizado con 5 segundos adicionales al tiempo empleado por el competidor para terminar la serie. De la misma forma, se penalizarán los blancos no enfrentados y los blancos penalizables (NO-SHOOT), con 5 segundos también.

## 9.5 Políticas de Puntuación

9.5.1 Se considera a un blanco metálico como abatido cuando el mismo cae completamente. Si es impactado y no cae, es obligación del oficial de Campo probar el Popper o Mini popper. En caso de que el mismo caiga, se tomará el

tiempo efectuado, se sumarán los 5 segundos por cada blanco no abatido y los 5 segundos por cada blanco no enfrentado. En el caso de que sea un plato, los mismos no se prueban.

9.5.2 En el caso que un plato metálico sea impactado y no caiga y su circunferencia quede en un ángulo de 45° o más, debe darse un re-shoot de la prueba por falla de campo.

## **9.6 Verificación e impugnación del Puntaje**

9.6.1 Después de que el Oficial declare “Campo libre”, se le permite al competidor acompañar al oficial responsable de la puntuación a verificar la puntuación.

9.6.2 El oficial de campo responsable de la etapa no puede estipular que el proceso de puntuación comenzará mientras que el competidor esté completando la prueba de tiro.

9.6.3 Un competidor o delegado que omita verificar cada blanco durante el proceso de puntuación, no puede protestar o impugnar el puntaje después.

9.6.4 Cualquier objeción a una puntuación o penalidad debe ser planteada por el competidor o delegado inmediatamente al Oficial de Campo.

9.6.5 En el caso que el Oficial de Campo mantenga su posición y el competidor esté insatisfecho, el competidor puede apelar al Jefe de Oficiales, al Maestro de Campo y luego al Director de la Prueba, para una decisión.

9.6.6 La decisión del Maestro o Director de la Prueba es final.

No se permiten más apelaciones o protestas con respecto a la decisión de puntaje.

## **9.7 Planillas de puntuación**

9.7.1 El Oficial se debe asegurar que toda la información sea registrada en la planilla del competidor antes de firmarla. Una vez firmada por el Oficial, el competidor agrega su firma en lugar indicado. Se debe utilizar números enteros para registrar los puntos o penalidades. El tiempo transcurrido usado por el competidor para completar la prueba debe registrarse con no menos de dos (2) decimales en el lugar adecuado.

9.7.2 Si se requiere corregir la planilla, deben anotarse claramente en el original y en las copias del competidor. El competidor y el Oficial de Campo deben firmar con iniciales cualquier corrección.

- 9.7.3 Si el competidor rechaza firmar o marcar sus iniciales, el problema debe ser derivado al Maestro de Campo o Director de la Prueba.
- 9.7.4 Una planilla firmada por ambas partes es evidencia concluyente que la etapa ha sido completada y que el tiempo, puntuación y penalidades obtenidos por el competidor son correctos y no recusados. La planilla de puntuación firmada se considera un documento definitivo y, con excepción de una decisión de arbitraje, sólo debe modificarse para corregir errores aritméticos o para agregar penalidades de procedimiento .
- 9.7.5 Si una planilla tiene anotaciones en exceso o el tiempo no ha sido registrado, el competidor deberá repetir la etapa.
- 9.7.6 En el caso que no sea posible o permisible repetir la etapa por cualquier razón, las siguientes acciones deberán prevalecer:
- 9.7.6.1 Si el tiempo falta, el competidor recibe puntuación cero para esa etapa.

## **9.8 Responsabilidad de la Puntuación**

- 9.8.1 Cada competidor es responsable de mantener un registro preciso de su puntaje para verificar los resultados publicados por el Oficial de Estadística.
- 9.8.2 Después de que todos los competidores terminaron la competencia, los resultados provisionales deben ser publicados en un lugar de buen acceso por el Oficial de Estadísticas para que los competidores puedan verificarlos.
- 9.8.3 Si un competidor detecta un error en los resultados provisionales al final de la competencia, debe presentar su protesta al Oficial de Estadística a no más de una hora después de la publicación de los resultados. Si la protesta no se envía en el tiempo adecuado, los puntajes publicados prevalecerán y la protesta será ignorada.

## **9.9 Puntuación de Blancos Móviles**

Los blancos móviles pueden puntuar o penalizar y se puntúan de acuerdo a lo siguiente:

- 9.9.1 En caso de no activarse un móvil se considera falla de campo y se debe re-disparar la etapa.

## **9.10 Tiempo Oficial**

- 9.10.1 Sólo el dispositivo de medición de tiempo (timmer) operado por el Oficial de campo debe usarse para registrar el tiempo de los competidores. Si falla el

timmer, se le requerirá al competidor que repita la etapa por no poder acreditársele un tiempo preciso.

## **SECCION 10 Penalidades**

### **10.1 Errores de Procedimiento (5 segundos)**

- 10.1.1 Se aplican errores de procedimiento cuando el competidor no cumplió con los procedimientos especificados en la información de la etapa. El Oficial de Campo que impone tales penalidades de procedimiento debe determinar el número de ellas y la razón por la que se aplican. Esta información se debe registrar claramente en la planilla de puntuación.
- 10.1.2 Las penalidades por error de procedimiento se evalúan con cinco segundos de recargo.
- 10.1.3 Un competidor que no está de acuerdo con la aplicación o con el número de penalizaciones de procedimiento, puede apelar al Jefe de Oficiales de Campo, luego al Maestro de Campo o al Director de la Prueba.
- 10.1.4 Los siguientes son algunos ejemplos o circunstancias donde se aplican penalidades de procedimiento:
  - 10.1.4.1 Si un competidor **no abate** un blanco metálico le corresponde cinco segundos adicionales.
  - 10.1.4.2 Si un competidor **no enfrenta** un blanco metálico le corresponde cinco segundos adicionales.
  - 10.1.4.3 Si un competidor Impacta o Abate un blanco metálico **NO-SHOOT** le corresponde cinco segundos adicionales.
  - 10.1.4.4 Si un competidor no cumple con un procedimiento especificado en la información de la etapa se aplica una penalidad de procedimiento única para cada ocurrencia.
  - 10.1.4.5 Si un competidor se “desliza” (movimiento de manos en dirección del arma) o si físicamente se mueve a una posición más ventajosa después del comando “Atención” y antes de la señal de inicio, será penalizado con un error de procedimiento de cinco segundos adicionales.
  - 10.1.4.6 En el caso que el arma de un competidor cae durante la prueba de retención de funda de una etapa, el tirador será descalificado. En el caso que el competidor toque el arma enfundada durante la prueba de retención y dentro del área designada, se le penalizará con un error de procedimiento y no se requerirá de una acción posterior por parte del Oficial de Campo.

## **10.2 Descalificación de la Competencia - Reglas Generales**

- 10.2.1 Se aplicará una descalificación de la competencia a un competidor que cometa una falta de seguridad u otra acción prohibida durante una competencia T.M. Una descalificación de la competencia se aplica a una competencia determinada. Un competidor descalificado durante una prueba de tiro en una competencia, no podrá continuar desarrollando las etapas siguientes de la competencia.
- 10.2.2 Cuando se aplica una descalificación de la competencia, el Oficial de campo debe asegurar que las razones de la descalificación, así como la hora y la fecha, queden claramente registradas en la planilla de puntaje del competidor. El Maestro de Campo o el Director de la Prueba deben ser notificados inmediatamente.
- 10.2.3 Un competidor que cometa una falta de seguridad antes de la publicación de los resultados finales de la competencia, debe ser descalificado y su puntuación eliminada de los resultados.

## **10.3 Descalificaciones de la Competencia por Faltas a la Seguridad**

Se aplicará la descalificación de la competencia por cualquiera de las siguientes infracciones:

- 10.3.1 Disparo fuera de los límites de algún puesto de tiro, fuera de su radio, traspasando las líneas de carga y falta, ya sea hacia el frente, laterales del puesto, o hacia atrás.
- 10.3.2 Descarga Accidental. Una descarga se define como una bala que ha pasado a través del cañón del arma del competidor y será declarada como una descarga accidental a:
- 10.3.2.1 Cualquier disparo efectuado fuera de los confines del espaldón o parabolas laterales de la pista o que impacte el suelo dentro de tres (3) metros del competidor o en alguna dirección considerada insegura por el oficial de Campo y especificada en la información de la etapa. En el caso de una descarga accidental, el Oficial debe detener al competidor lo antes posible. Ningún disparo hecho a un blanco más cerca que tres (3) metros será considerado como descarga accidental.
- 10.3.2.2 Cualquier descarga antes de comenzar, o durante carga, descarga, recarga o durante la corrección de una falla de arma. Aunque se dirija dentro de los confines del espaldón o para-balas.

- 10.3.2.3 Cualquier descarga en movimiento, excepto durante el enfrentamiento de blancos.
- 10.3.2.4 Cualquier descarga como las descritas arriba causarán que el Oficial de Campo no permita ninguna acción posterior del competidor tan pronto como sea posible.
- 10.3.3 Cuando se pueda establecer que la causa de la descarga fue la rotura de una parte del arma y el competidor cumplió cabalmente las normas de seguridad, no se aplicará descalificación de la competencia. Pero se le requerirá al competidor el reemplazo del arma para continuar en la competencia.
- 10.3.4 En el caso de una descarga después de la voz de mando de “Arma Descargada”, corresponderá la descalificación del competidor por ser el principal responsable del manejo inseguro del arma
- 10.3.5 Manejo de un arma en cualquier momento, excepto en un área de seguridad designada o en la línea de fuego bajo la supervisión de un Oficial de Campo.
- 10.3.6 Si en cualquier momento durante una etapa, el competidor permite que el cañón apunte hacia atrás; esto es, más de 90 grados de la media intersección del para-balas o, en el caso de no haber parabalas, permite que el cañón apunte hacia la zona de ingreso de la etapa.
- 10.3.7 Si en cualquier momento durante una prueba de tiro, o mientras carga o descarga, un competidor deja caer su arma o hace que ésta caiga, cargada o no.
- 10.3.8 Permitir que el arma cargada apunte a cualquier parte del cuerpo durante el desarrollo de una etapa (por ej. Barrido).
- 10.3.9 Permitir al cañón de un arma cargada apuntar hacia atrás en un radio superior a un (1) m de los pies del competidor mientras éste enfunda o desenfunda.
- 10.3.10 El no mantener el dedo fuera del guardamonte durante el arreglo de una falla donde el competidor, claramente, bajó el arma dejando de apuntar a los blancos.
- 10.3.11 El no mantener el dedo fuera del guardamonte durante cargas y descargas.
- 10.3.12 El no mantener el dedo fuera del guardamonte durante un desplazamiento.
- 10.3.13 Manejo de munición viva o falsa (dummy) en un área de seguridad, aún si la munición se encontrare contenida en cargadores o speed loaders.
- 10.3.14 Recoger un arma que se ha caído fuera de una cancha. Dejar caer un arma descargada no es una infracción. El competidor debe notificar a un

oficial de la competencia, quién lo asistirá y supervisará para recuperar el arma en forma segura.

#### **10.4 Descalificación de la Competencia por Conducta Antideportiva**

10.4.1 La descalificación de una competencia será aplicada en caso de grosera o repetida conducta antideportiva. El Maestro de Campo o el Director de la Prueba deben ser notificados inmediatamente.

10.4.2 Los oficiales de campo deben tener plena autoridad sobre todas las personas del campo de tiro. Un competidor que no obedece las instrucciones y direcciones de los oficiales o se considera que su comportamiento es una falta al deporte, puede provocar una descalificación y expulsión del recinto.

10.4.3 La repetida contravención de las reglas o de la información de las etapas será considerada como conducta antideportiva.

10.4.4 Un competidor que, intencionalmente, se saca sus protecciones visuales o auditivas durante el transcurso de una etapa para obtener una ventaja competitiva, será descalificado por conducta antideportiva.

#### **10.5 Descalificación de la Prueba. Sustancias Prohibidas**

10.5.1 Todos los competidores y oficiales deben estar en completo control físico y mental durante la competencia.

10.5.2 La Comisión Directiva de la Institución o Club de Tiro donde se realice TM considerará el abuso de productos alcohólicos, drogas no recetadas y no esenciales y el uso de sustancias ilegales o drogas que mejoran el rendimiento, sin importar la forma de tomarse o administrarse, como una falta extremadamente seria. Que, conforme al modo, tiempo y lugar de consumo de la misma, puede dar lugar a la expulsión como socio.

10.5.3 Cualquier persona que participe en una competencia TM y se encuentre bajo la influencia de alguno de los elementos mencionados será inmediatamente descalificada o expulsada de la competencia.

#### **11.1 Divisiones y Categorías:**

11.1.1 Dentro de Esta Disciplina, se Cuenta con **2 Divisiones**:

**1) Factory**

**2) Support**

Dentro de estas Divisiones, se Cuenta con **4 Categorías**:

**1) Júnior:** hasta los 20 años

2) **Damas:**

3) **Honor:** todos aquellos tiradores que tengan mas de 50 años .

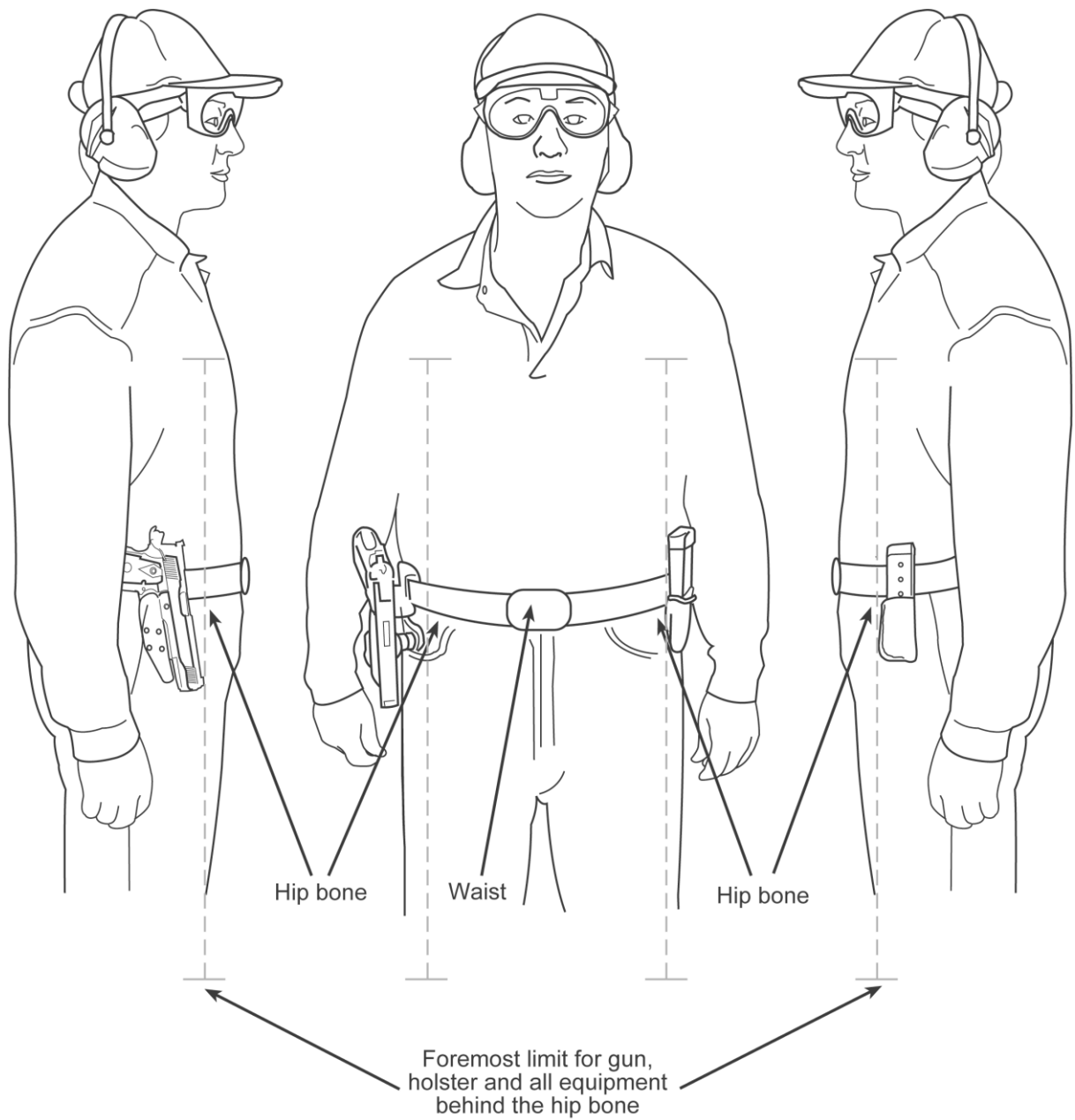
4) **FFEE:** personal en actividad perteneciente a las Fuerzas Armadas y de Seguridad.

Buenos Aires, 10 de mayo de 2010

**Anexos:**

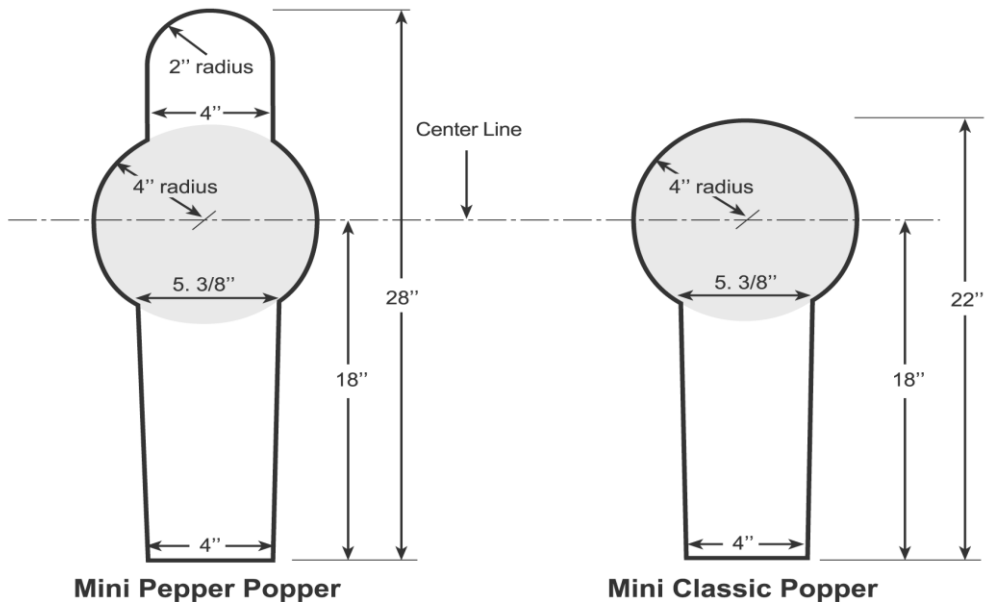
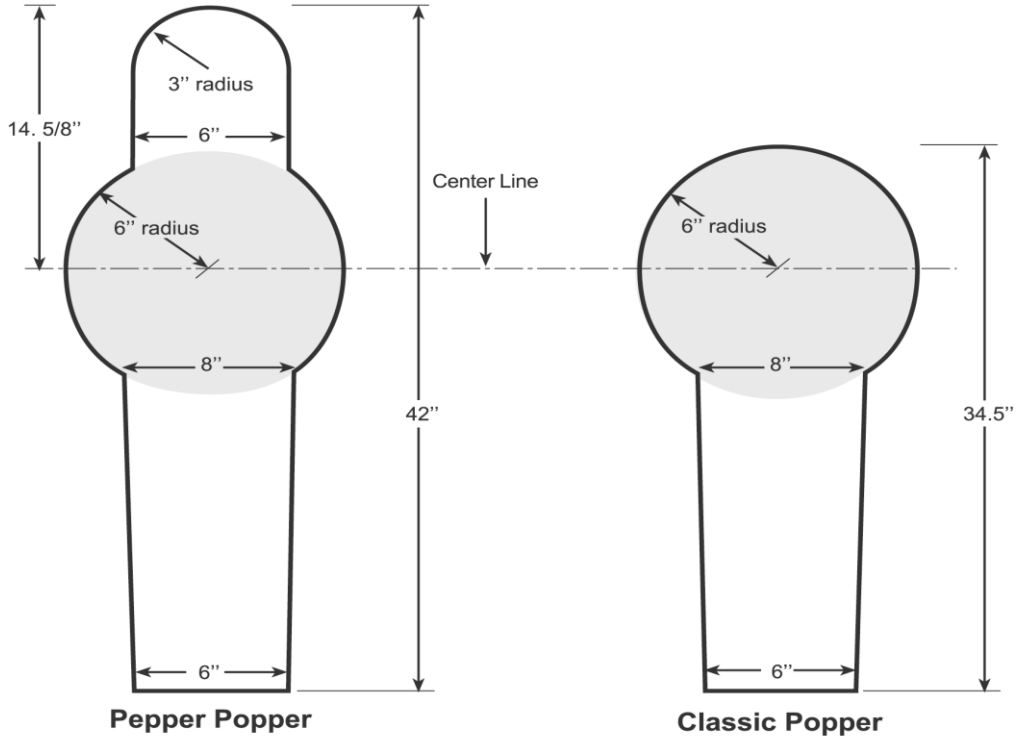


**12.1.1 POSICION DEL EQUIPO:**



**12.1.2 SECCIÓN 11 Tipos y Modelos de Blancos Metálicos:**

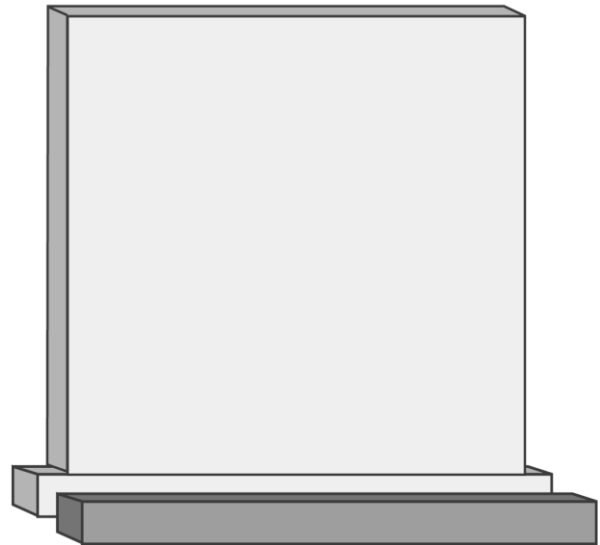
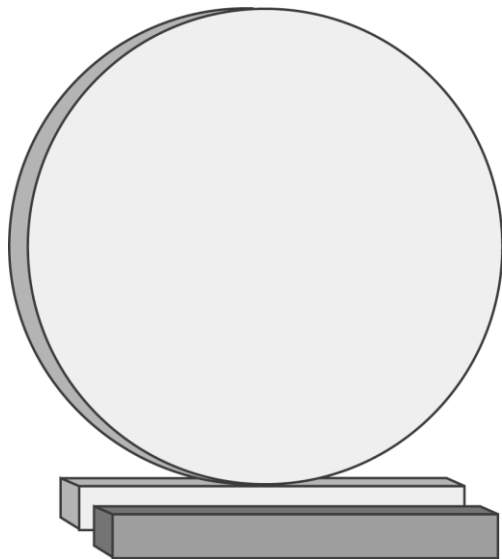
Las zonas de calibración para cada blanco se indican por el área



### ***Platos Metálicos C***

#### **Redondas Cuadradas o Rectangulares**

20cm de diámetro Dimensiones Mínimas 15cm cada lado  
30cm de diámetro Dimensiones Máximas 30cm cada lado



Buenos Aires, 10 de mayo de 2010

SERGIO GABRIEL ROBIN  
Profesor Instructor de Tiro  
Legajo RENAR ITA 2615  
Director