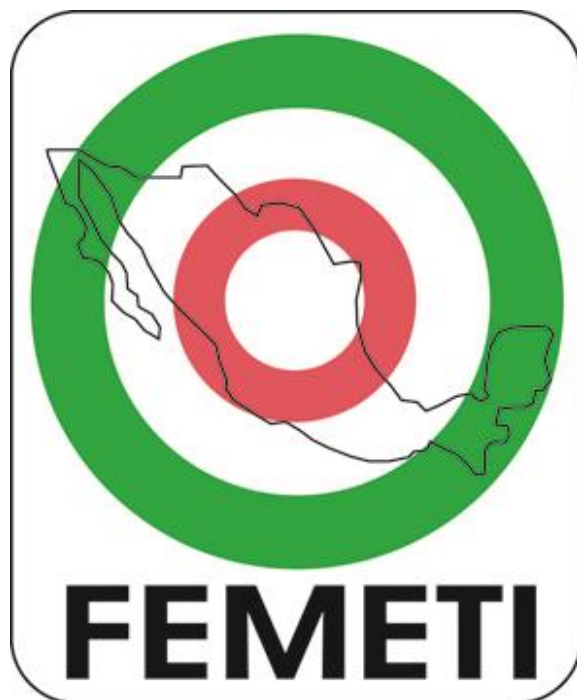


# **FEDERACIÓN MEXICANA DE TIRO Y CAZA, A.C.**



## **REGLAMENTO TECNICO NACIONAL FEMETI DE TIRO PRÁCTICO MEXICANO 2023**

*El presente Reglamento no incluye ni ampara las modalidades de IPSC e IDPA, ni cualquier tipo de practica de adiestramiento táctico.*

# Índice

<i>Capítulo 1: Diseño de Recorridos</i> .....	5
1.1 Principios generales .....	5
1.2 Tipos de recorridos.....	5
<i>Capítulo 2: Construcción de Recorridos y Campos de Tiro</i> .....	7
2.1 Reglamentaciones Generales.....	7
2.2 Criterios de Construcción de Recorridos .....	8
2.3 Modificaciones a la Construcción de los Recorridos .....	8
2.4 Áreas de Seguridad .....	9
2.5 Bahía para Pruebas de Fuego Real /Ajuste de Miras .....	9
2.6 Constuccion de bahías de tiro.....	9
2.7 Áreas Higiénicas.....	10
<i>Capítulo 3: Información de Recorridos</i> .....	11
3.1 Regulaciones Generales .....	11
3.2 Información Escrita de Etapas (Briefings).....	11
3.3 Reglas Locales y Regionales.....	11
<i>Capítulo 4: Equipo de Campo</i> .....	12
4.1 Blancos - Principios Generales.....	12
4.2 Blancos de Arma Corta Aprobados - Papel.....	12
4.3 Blancos de Arma Corta Aprobados - Metal.....	13
4.4 Blancos Rompibles y Sintéticos.....	13
4.5 Arreglo del Equipo de Campo o su Superficie .....	13
4.6 Falla del Equipo de Campo y Otros Asuntos .....	14
<i>Capítulo 5: Equipo del Competidor</i> .....	15
5.1 Armas .....	15
5.2 Funda y otro Equipo del Competidor.....	15
5.3 Ropa Apropiaada .....	17
5.4 Protección Visual y Auditiva .....	17
5.5 Munición y Equipo Relacionado .....	17
5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia .....	17
5.7 Fallas de Funcionamiento - Equipo del Competidor .....	19
5.8 Munición Oficial.....	19
<i>Capítulo 6: Estructura de las competencias</i> .....	20
6.1 Principios Generales.....	20
6.2 Divisiones.....	20
6.3 Categorías en las competencias .....	21
6.4 Estado y Credenciales de un competidor.....	21
6.5 Escuadras y Planificación de Competidores .....	21
6.6 Sistema de Clasificación Nacional .....	21
<i>Capítulo 7: Manejo de las competencias.</i> .....	22
7.1 Oficiales de la competencia.....	22
7.2 Disciplina de los Oficiales del evento.....	22
7.3 Designación de Oficiales .....	22
<i>Capítulo 8: El Recorrido de Tiro</i> .....	23
8.1 Condiciones de Arma Lista.....	23

8.2	Condición de Competidor Listo .....	23
8.3	Comunicaciones de Campo .....	24
8.4	Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro .....	25
8.5	Movimiento.....	25
8.6	Asistencia o Interferencia.....	25
8.7	Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Recorrido .....	25
<b>Capítulo 9: Puntuación .....</b>		<b>27</b>
9.1	Regulaciones Generales .....	27
9.2	Método de Puntuación.....	28
9.3	Empates.....	28
9.4	Valores de Puntajes y Penalizaciones de los Blancos .....	28
9.5	Políticas de Puntuación de Blancos .....	28
9.6	Verificación y Objeción de Puntajes .....	28
9.7	Hojas de Puntuación (Planillas) .....	29
9.8	Responsabilidad de la Puntuación .....	30
9.9	Puntuación de Blancos que Desaparecen .....	30
9.10	Tiempo Oficial.....	30
9.11	Software oficial .....	31
<b>Capítulo 10: Penalizaciones y Descalificaciones .....</b>		<b>32</b>
10.1	Penalizaciones de Procedimiento - Regulaciones Generales .....	32
10.2	Penalizaciones de Procedimiento - Ejemplos Específicos .....	32
10.3	Descalificación - Regulaciones Generales.....	33
10.4	Descalificación - Descarga Accidental .....	33
10.5	Descalificación - Manejo Inseguro del Arma .....	34
10.6	Descalificación - Conducta Antideportiva.....	34
10.7	Descalificación - Sustancias Prohibidas .....	35
<b>Capítulo 11: Arbitraje e Interpretación de las Reglas .....</b>		<b>36</b>
11.1	Principios Generales.....	36
11.2	Composición del Comité .....	36
11.3	Límites de Tiempo y Secuencias .....	36
11.4	Tarifas .....	37
11.5	Reglas de Procedimiento .....	37
11.6	Veredicto y Acciones Subsiguientes .....	37
11.7	Apelaciones de Terceros .....	37
11.8	Interpretación de las Reglas .....	37
<b>Capítulo 12: Asuntos Varios .....</b>		<b>38</b>
12.1	Apéndices .....	38
12.2	Responsabilidades .....	38
12.3	Género .....	38
12.4	Glosario.....	38
<b>Apéndice A1: Niveles de competencias .....</b>		<b>42</b>
<b>Apéndice A2: Reconocimientos .....</b>		<b>43</b>
<b>1. Divisiones .....</b>		<b>43</b>
<b>2. Categorías .....</b>		<b>43</b>
<b>3. Categorías Individuales .....</b>		<b>43</b>
<b>Apéndice A3: Tabla de eliminatorios (Shoot Offs) .....</b>		<b>44</b>

<i>Apéndice A4: Relaciones de Etapas Aprobadas .....</i>	<i>45</i>
<i>Apéndice B1: Presentación de los Blancos .....</i>	<i>46</i>
<i>Apéndice B2: Blanco de Tiro Practico .....</i>	<i>47</i>
<i>Apéndice B3: Mini blanco de Tiro Practico .....</i>	<i>48</i>
<i>Apéndice C1: Calibración de Poppers.....</i>	<i>49</i>
<i>Apéndice C2: Poppers .....</i>	<i>50</i>
<i>Apéndice C3: Platos Metálicos .....</i>	<i>51</i>
<i>Apéndice C4: Formulario de reporte de Cronógrafo.....</i>	<i>52</i>
<i>Apéndice D1: División Open.....</i>	<i>53</i>
<i>Apéndice D2: División Standard.....</i>	<i>54</i>
<i>Apéndice D3: División Clásica .....</i>	<i>55</i>
<i>Apéndice D4: División Producción .....</i>	<i>56</i>
<i>Apéndice D4a: División Producción Optics .....</i>	<i>57</i>
<i>Apéndice D5: División Revolver.....</i>	<i>59</i>
<i>Apéndice D6: División PCC (carabina con calibre de pistola).....</i>	<i>60</i>
<i>Apéndice D7: División Rifle Open .223 .....</i>	<i>61</i>
<i>Apéndice D8: División Rifle Standard.223 .....</i>	<i>62</i>
<i>Apéndice D9: División Escopeta .....</i>	<i>63</i>
<i>Apéndice E1: Procedimiento para medición de cargadores.....</i>	<i>64</i>
<i>Apéndice E2: Diagrama de posición del equipo. ....</i>	<i>65</i>
<i>Apéndice E3a: División Producción – Limite para la cinta de patineta.....</i>	<i>66</i>
<i>Apéndice E3b: Todas las divisiones – Talón de la empuñadura de un arma. ....</i>	<i>66</i>
<i>Apéndice E4a: Procedimiento de prueba del peso del disparador.....</i>	<i>67</i>
<i>Apéndice E4b: Protocolo de medición del largo del cañón. ....</i>	<i>67</i>
<i>Apéndice E5: Ejemplo de hoja de comprobación de equipo.....</i>	<i>68</i>
<i>Apéndice F1: Señales para puntuar. ....</i>	<i>69</i>

## Capítulo 1: Diseño de Recorridos

Los siguientes principios generales aplicables al diseño de recorridos de tiro, enumeran los criterios, responsabilidades y restricciones que gobiernan a los diseñadores de recorridos como los arquitectos del deporte de tiro práctico.

### 1.1 Principios generales

1.1.1 Seguridad – Las competencias de tiro práctico deben ser diseñados, construidos y conducidos con debida consideración a la seguridad.

1.1.2 Calidad - El valor de una competencia se determina por la calidad del desafío presentado en el diseño de los recorridos de tiro. Los recorridos de tiro deben ser diseñados, primariamente, para poner a prueba las destrezas de tiro del competidor, y no sus habilidades físicas.

1.1.3 Balance – Precisión y Velocidad son elementos equivalentes del tiro práctico. Un recorrido de tiro balanceado apropiadamente dependerá, mayormente, de la naturaleza de los desafíos presentados en él. Sin embargo, los recorridos deben ser diseñados, y las competencias deben ser conducidas de modo tal que se evalúen éstos elementos de igual forma.

1.1.4 Diversidad - Los desafíos de tiro son diversos. Si bien no es necesario construir nuevos recorridos para cada competencia, ningún recorrido de tiro debe repetirse para permitir que su uso se considere una medida definitiva de las destrezas de tiro práctico.

1.1.5 Estilo libre – Las competencias de TP son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores que resuelvan los desafíos presentados de una manera libre y, para eventos de arma corta y escopeta, que disparen a los blancos en base a "cómo y cuando sean visibles". Luego de la "Señal de Inicio", los recorridos de tiro no deben requerir recargas obligatorias ni dictar una posición, ubicación o postura de tiro, excepto en los casos que se especifican más abajo. Sin embargo, se pueden crear condiciones, y construir barreras o limitaciones físicas, para forzar a los competidores a una posición, ubicación o postura de tiro.

1.1.5.1 Las competencias de Nivel I y Nivel II no necesitan cumplir estrictamente con los requerimientos de estilo libre o las limitaciones en la cantidad de disparos (ver Sección 1.2).

1.1.5.2 Los recorridos de tiro cortos y los Clasificadores pueden incluir recargas obligatorias y pueden dictar una posición, ubicación y/o postura de tiro. Cuando se requiera una recarga obligatoria, ella debe completarse después de que el competidor dispare a su primer blanco, y antes de que dispare a su blanco final. Las violaciones están sujetas a una penalización de procedimiento.

1.1.5.3 Los recorridos de tiro generales y los Clasificadores pueden especificar que se tire sólo con mano hábil o inhábil sin la necesidad de forzar el cumplimiento usando medios físicos (por ejemplo, ganchos, lazos, sujetadores, etc.). La mano especificada debe ser usada exclusivamente, desde el punto estipulado, por el resto de la etapa.

1.1.5.4 Si la información o briefing escrito de una etapa, especifica sólo mano hábil o inhábil, la Regla 10.2.8 será aplicable. Si a un competidor sólo se le requiere que transporte, retenga o tome un objeto durante su intento en un recorrido de tiro, la Regla 10.2.2 será aplicable.

1.1.5.5 Quienes diseñan los recorridos de tiro, pueden dar a los competidores la libertad de esperar la "Señal de Inicio", en cualquier lugar dentro de los límites de un área de tiro bien demarcada.

1.1.6 Dificultad – Las competencias de TP presentan variados grados de dificultad. Ningún desafío de tiro podrá ser apelado como que sea prohibitivo. Esto no se aplica para desafíos que no sean referidos al tiro, los cuales deberían, razonablemente, ajustarse a las diferencias de altura y complejidad física de los competidores.

1.1.7 Desafío – Las competencias de TP, reconocen los desafíos presentados cuando se usan armas de fuego a plena potencia en tiro dinámico, y deben siempre emplear un mínimo factor de potencia a ser alcanzado, por todos los competidores, para reflejar este desafío.

### 1.2 Tipos de recorridos

Las competencias de TP pueden contener los siguientes tipos de recorridos de tiro:

#### 1.2.1 Recorridos de Tiro Generales:

1.2.1.1 Recorridos de tiro Cortos - No deben requerir más de 12 cartuchos para ser completados. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde una única ubicación o visual de tiro.

1.2.1.2 Recorridos de tiro medianos - No deben requerir más de 24 cartuchos para ser completados. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde una única ubicación o visual de tiro, ni permitir que un competidor dispare a todos los blancos del recorrido desde una sola ubicación o visual de tiro.

1.2.1.3 Recorridos de tiro largos - No deben requerir más de 32 cartuchos para ser completados. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde una única ubicación o

visual de tiro, ni permitir que un competidor dispare a todos los blancos del recorrido desde una sola ubicación o visual de tiro.

1.2.1.4 El balance aprobado para una competencia de TP, es una relación de 3 Recorridos Cortos a 2 Recorridos Medianos a 1 Recorrido Largo (ver Relaciones de Etapas Aprobadas en el Apéndice A4).

1.2.1.5 Condiciones de arma lista (ver Capítulo 8) con recámara vacía y/o sin cargador puesto o cilindro vacío, no deben ser requeridas para más del 25% de los recorridos de tiro de un evento.

#### 1.2.2 Recorridos de tiro especiales

1.2.2.1 Clasificadores - Son los recorridos de tiro autorizados por el comité técnico de TP los cuales, están disponibles para los competidores que desean una clasificación nacional. Los Clasificadores deben ser contruidos de acuerdo con estas reglas y deben ser conducidos estrictamente, de acuerdo con las notas y diagramas que los acompañan. Los resultados deben ser enviados al comité técnico en el formato requerido (junto con los cánones aplicables, si los hay), a los efectos de que sean reconocidos.

1.2.2.2 Shoot-Off - Es un evento conducido en forma separada de la competencia. Dos competidores elegibles deberán, en forma simultánea, enfrentar dos conjuntos de blancos idénticos y adyacentes en un proceso de una o más rondas de eliminación (ver Apéndice A3). Se recomienda que sean usados blancos metálicos, y que el blanco final para cada competidor, sea colocado de modo que se solapen cuando sean abatidos, siendo el ganador el competidor cuyo blanco quede debajo. Cada conjunto de blancos no debe exceder los 12 cartuchos y, cada competidor, debe realizar una recarga obligatoria después de disparar a su primer blanco, y antes de que dispare a su blanco final. Las violaciones a esto, están sujetas a la pérdida automática de la ronda.

## Capítulo 2: Construcción de Recorridos y Campos de Tiro

Las siguientes regulaciones generales para la construcción de recorridos de tiro, listan los criterios, responsabilidades y restricciones aplicables a los recorridos de competencias de TP. Los diseñadores de recorridos de tiro, instituciones organizadoras y los oficiales están gobernados por estas reglamentaciones.

### 2.1 Reglamentaciones Generales

2.1.1 Construcción Física - Las consideraciones de seguridad en el diseño, construcción física, y requerimientos establecidos para cualquier recorrido de tiro, son la responsabilidad **del club organizador**, sujeta a la aprobación del Maestro de Campo (Range Master). Se deberá realizar todo esfuerzo razonable para prevenir cualquier daño o lesión a competidores, oficiales y espectadores. El diseño del recorrido debería prevenir, siempre que sea posible, acciones inseguras imprevistas. Se deberá dar especial consideración a la operación de cualquier recorrido de tiro, para proveer acceso adecuado a los oficiales que supervisan a los competidores.

2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros - Los recorridos de tiro deberán, siempre, ser construidos teniendo en cuenta ángulos de tiro seguros. Debe darse especial consideración a la construcción segura de blancos y bastidores para los mismos y al ángulo de cualquier posible rebote. Donde sea apropiado, las dimensiones físicas y adecuación de los parabolas, traseros y laterales, deberán ser determinadas como parte del proceso de construcción. A no ser que se especifique otra cosa, el máximo ángulo, por omisión, de la boca del cañón es de 90 grados en todas las direcciones, medidos desde el frente del competidor enfrentado directamente hacia el fondo de la cancha. Las violaciones estarán sujetas a la Regla 10.5.2.

2.1.2.1 Sujeto a la dirección y aprobación del comité técnico, se podrán permitir ángulos específicos (aumentados o reducidos) para una o varias etapas o para el campo de tiro. Las violaciones estarán sujetas a la Regla 10.5.2. Los detalles completos de los ángulos aplicables y cualesquiera factores condicionales (por ejemplo, un ángulo vertical reducido sólo se aplica cuando el dedo está dentro del guardamonte), deberían ser publicados en forma anticipada y deben ser incluidos en la explicación escrita de las etapas (ver también la Sección 2.3).

2.1.3 Distancias Mínimas - Siempre que se usen blancos metálicos o cubierta dura metálica en un recorrido de tiro, se deberán tomar las precauciones necesarias de modo que, los competidores y oficiales, se mantengan, como mínimo, a una distancia de 7 metros de los mismos, cuando se les esté disparando. Cuando sea posible, esto deberá ser realizado mediante el uso de barreras físicas. Si se usan "Líneas de Falta" para limitar la aproximación a los blancos metálicos, ellas deberán ser colocadas a, por lo menos, 8 metros de los blancos, de modo que un competidor pueda cometer una falta inadvertida a la línea, y todavía estar fuera de la distancia mínima de 7 metros (ver Regla 10.4.7). También se debe tener cuidado con respecto a elementos de escenografía metálicos en la línea de tiro.

2.1.4 Ubicación de los Blancos - Cuando un recorrido de tiro se construye incluyendo blancos que no están directamente ubicados hacia el parabolas trasero, los organizadores y oficiales deben proteger o restringir las áreas circundantes a las cuales los competidores, oficiales o espectadores tengan acceso. Se le debe permitir a cada competidor que resuelva el problema competitivo como desee, y no debe ser obstaculizado siendo forzado a actuar de una manera que pueda causar una acción insegura. Los blancos deben ser colocados de modo que cuando se les dispare tal como estén presentados, no cause que los competidores rompan los ángulos seguros de tiro.

2.1.5 Superficie de las Canchas - Siempre que sea posible, la superficie de las canchas deberá ser preparada antes del comienzo del evento, y deberá ser mantenida moderadamente libre de desperdicios durante el mismo, para proveer una razonable seguridad para competidores y oficiales. Se debe dar especial consideración a la posibilidad de inclemencias del clima y a las acciones de los propios competidores. Los Oficiales podrán añadir grava, arena u otros materiales en cualquier momento a una superficie de cancha deteriorada y, tales acciones de mantenimiento de cancha, no podrán ser apeladas por los competidores.

2.1.6 Obstáculos - En un recorrido de tiro, los obstáculos naturales o creados deberían, razonablemente, acomodar las diferencias en la altura y complexión física de los competidores y deberían ser construidos de modo que provean una razonable seguridad para todos los competidores, Oficiales y espectadores.

2.1.7 Líneas de Tiro Comunes - En los recorridos de tiro en los que se requiere que varios competidores disparen simultáneamente desde una línea de tiro común (por ejemplo, Shoot-Off), se debe proveer un mínimo de 3 metros de espacio libre entre cada competidor.

2.1.8 Colocación de blancos - Se debe tener cuidado con la ubicación física de los blancos de papel para impedir los llamados "tiros pasantes" (shoot through) entre blancos.

2.1.8.1 La ubicación de los blancos debe estar claramente marcada en las maderas de soporte para permitir su reemplazo en la misma ubicación y, estos soportes, deberían estar fijados en forma segura o su posición debería estar claramente marcada en la superficie de la cancha, para asegurar una adecuada consistencia a lo largo de todo el evento. Más aún, los tipos de blancos deberían estar especificados e identificados en los marcos o soportes, antes del comienzo de la competencia, para asegurar que un blanco puntuable no sea intercambiado por un no-shoot después de que el evento haya comenzado.

2.1.8.2 Cuando se usen blancos de papel y metálicos muy próximos unos de otros, se debe tener cuidado para minimizar el riesgo de que los de papel sean alcanzados por esquirlas provenientes de los metálicos.

2.1.8.3 Cuando se usen Poppers metálicos en un recorrido de tiro, se deberá tomar especial cuidado para asegurarse que el área sobre la cual estén emplazados, esté adecuadamente preparada para proveer una operación consistente a lo largo de toda la competencia.

Los blancos estáticos (es decir, aquellos que no son activados) no deben ser presentados a un ángulo mayor de 90 grados de la vertical.

2.1.9 Parabolas - Todos los parabolas están "fuera de alcance" para todas las personas en todo momento, excepto cuando el acceso a ellos sea, específicamente, permitido por un Oficial de Campo (ver Sección 10.6).

## 2.2 Criterios de Construcción de Recorridos

Durante la construcción de un recorrido de tiro, se podrá usar una variedad de barreras físicas para restringir el movimiento de los competidores y para proveer un desafío competitivo adicional, tal como sigue:

2.2.1 Líneas de Falta - Preferentemente, el movimiento de los competidores debería restringirse mediante el uso de barreras físicas. Sin embargo, está permitido el uso de Líneas de Falta del siguiente modo:

2.2.1.1 Para prevenir acercamientos o alejamientos inseguros o irreales hacia o desde los blancos.

2.2.1.2 Para simular el uso de barreras físicas y/o cobertura.

2.2.1.3 Para definir los límites de un área general de tiro o parte de la misma.

2.2.1.4 Las Líneas de Falta deben estar firmemente fijadas en su lugar, ellas deben elevarse, por lo menos, 2 centímetros sobre el nivel del suelo, deberían ser construidas de madera u otro material rígido y, ellas, deberían estar pintadas de un color consistente (preferentemente rojo), en todos los recorridos de tiro de una competencia. A no ser que se usen en forma continua para definir los límites de un área general de tiro, las líneas de Falta deberán tener una longitud mínima de 1.5 metros, pero se entiende que las mismas se extienden hasta el infinito (ver también Regla 4.4.1).

2.2.1.5 Si un recorrido de tiro tiene un pasaje visiblemente delineado por líneas de falta y/o una zona de tiro claramente demarcada, cualquier competidor que tome un atajo pisando el suelo fuera del pasaje y/o zona de tiro, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo realizado después del comienzo del atajo.

2.2.2 Obstáculos - Los recorridos de tiro, **NO** podrán incluir el uso de obstáculos mayores para ser escalados por los competidores.

2.2.3 Barreras - Deben ser construidas de la siguiente manera:

2.2.3.1 Deben ser suficientemente altas y sólidas como para cumplir con su objetivo. A no ser que estén suplementadas por una plataforma de tiro o similar, **las barreras de por lo menos 1.8 metros de altura, y del largo necesario para cubrir las necesidades del recorrido.** Se entiende que se extienden hacia arriba hasta el infinito (ver también Regla 10.2.11).

2.2.3.2 Deberían incluir Líneas de Falta proyectándose hacia atrás, a nivel del suelo desde los bordes laterales.

2.2.4 Vehículos

2.2.4.1 Se prohíbe el uso de cualquier tipo de vehículo automotor en la construcción o dentro de las canchas de tiro y en general de cualquier mobiliario, accesorio o escenografía que pretenda recrear o simular una situación táctica o de combate para su entrenamiento o práctica.

2.2.5 El uso de túneles está prohibido dentro de las canchas de tiro.

2.2.6 Escenografía de la Etapa - Cuando estos ítems se usen para soportar a un competidor en movimiento o como apoyo cuando dispara a los blancos, ellos deben estar contruidos teniendo como prioridad la seguridad de los competidores y la de los Oficiales del evento. Se deberán tomar las previsiones del caso para permitir que los Oficiales de la competencia, puedan observar y controlar en todo momento, y en forma segura, todas las acciones del competidor. La escenografía debe ser suficientemente fuerte como para soportar su uso por parte de todos los competidores.

2.2.7 Ventanas y Aberturas - Deben ser ubicadas a una altura alcanzable por la mayoría de los competidores, con una plataforma robusta disponible para ser usada por los otros sin penalización, si es solicitada.

## 2.3 Modificaciones a la Construcción de los Recorridos

2.3.1 Los Oficiales del evento podrán, por cualquier razón, modificar la construcción física o el procedimiento de la etapa para un recorrido de tiro, siempre y cuando, tales cambios sean aprobados con anterioridad por el Maestro de Campo (Range Master). Cualquiera de esos cambios físicos o adiciones a un recorrido de tiro publicado, deberá ser completado antes de que empiece a dispararse la etapa.

2.3.2 Todos los competidores deberán ser notificados de cualquiera de esos cambios tan pronto como sea posible. Como mínimo, ellos deberán ser notificados por el oficial a cargo del recorrido durante la explicación de la cancha a la escuadra.

2.3.3 Si el Maestro de Campo (Range Master) aprueba cualquiera de esos cambios después de que la competencia haya comenzado, él deberá tanto:



2.3.4 Permitir que el recorrido de tiro continúe con las modificaciones afectando solo a aquellos competidores que no hayan completado la etapa. Si las acciones de un competidor son la causa de los cambios, a ese competidor se le solicitará que vuelva a disparar el recorrido de tiro modificado, sujeto a la Regla 2.3.4.1; o

2.3.5 De ser posible, se les solicitará a todos los competidores que completen el recorrido de tiro, en su versión modificada, con todos los intentos anteriores removidos de los resultados.

2.3.6 Un competidor que rehúse volver a disparar un recorrido de tiro, bajo esta o cualquier otra Sección, cuando le sea ordenado por un Oficial del evento, recibirá un puntaje de cero para dicha etapa, sin tener en cuenta cualquier intento previo.

2.3.4 Si el Maestro de Campo (Range Master) (en consulta con el Director del Evento (Match Director)) determina que los cambios físicos o de procedimiento, resultan en una pérdida de equidad competitiva y, que es imposible que todos los competidores disparen la etapa modificada o, si la etapa se ha transformado en inadecuada o impracticable por cualquier razón, esa etapa y todos los puntajes asociados de los competidores deberán ser eliminados de la competencia.

2.3.4.1 Un competidor que haya sido descalificado en una etapa que posteriormente es eliminada, puede tener derecho a ser restituido si, el más alto nivel de apelación al que haya llegado el competidor (es decir, el Maestro de Campo (Range Master) o el Comité de Arbitraje, según pueda ser el caso), entiende que la descalificación fue directamente atribuible a las razones por las cuales la etapa haya sido eliminada.

2.3.5 Durante clima inclemente, el Maestro de Campo (Range Master) puede ordenar que los blancos de papel sean tapados con cubiertas protectoras transparentes y/o se coloquen protectores sobre ellos y, esta orden, no estará sujeta a apelaciones por parte de los competidores (ver Regla 6.6.1). Dichos ítems deberán ser aplicados, y permanecerán colocados en todos los blancos afectados, por el mismo período de tiempo, hasta que la orden sea rescindida por el Maestro de Campo (Range Master).

2.3.6 Si el Maestro de Campo (Range Master) (en consulta con el Director del evento (Match Director)) estiman que las condiciones climáticas u otras afectan, o es posible que afecten, seriamente la seguridad y/o conducción de una competencia, él podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que él emita una directiva de "reanudar actividades de tiro".

## 2.4 Áreas de Seguridad

2.4.1 La institución organizadora es responsable de la construcción y ubicación de un número suficiente de Áreas de Seguridad para las canchas. Deberían estar ubicadas convenientemente y deben ser fácilmente identificables mediante el uso de carteles.

2.4.2 Las Áreas de Seguridad deberán incluir una mesa con las direcciones seguras y los límites claramente señalados. Si se incluye una barrera y/o paredes laterales, ellas deberán ser construidas de materiales que sean capaces de contener disparos. Las Áreas de Seguridad en torneos y competencias de arma larga deben incluir suficientes estantes para armas que estén adyacentes, pero no dentro de ellas, para un almacenamiento seguro de rifles y escopetas con la boca del cañón apuntando hacia arriba.

2.4.3 A los competidores se les permitirá usar Áreas de Seguridad sin supervisión para las actividades indicadas más abajo, siempre y cuando ellos permanezcan dentro de los límites del área y con las armas apuntando en una dirección segura. Cualquier violación estará sujeta a descalificación (ver Regla 10.5.1).

2.4.3.1 Sacar y poner armas de sus cajas o fundas de transporte y enfundar armas descargadas.

2.4.3.2 Practicar el montado (amartillar), desenfunde, "tiro en seco" y re enfundado de armas descargadas.

2.4.3.3 Practicar la inserción y remoción de cargadores vacíos y/o ciclar la acción de un arma.

2.4.3.4 Realizar inspecciones, desarmado, limpieza, reparaciones y mantenimiento de armas, partes componentes y otros accesorios.

2.4.4 Munición falsa y munición "viva", sea que esté suelta, empacada o contenida en cargadores o cargadores rápidos (speed loaders), no debe ser manipulada en un Área de Seguridad bajo ninguna circunstancia (ver Regla 10.5.12).

## 2.5 Bahía para Pruebas de Fuego Real /Ajuste de Miras

Cuando esté disponible en un evento, una bahía para pruebas de fuego real deberá ser operada bajo la supervisión y control de un Oficial de Campo.

Los competidores podrán probar el funcionamiento de sus armas y munición, sujetos a todas las reglas de seguridad existentes y cualquier límite de tiempo u otras restricciones impuestas por el Oficial de Campo.

En Torneos y competencias de arma larga de Nivel III, blancos aprobados de papel y metálicos, deberían estar disponibles para que los competidores los usen como ayuda para el ajuste de las miras de sus armas, de acuerdo con las directrices del Apéndice C3.

## 2.6 Constuccion de bahías de tiro

Los clubes de tiro federados que deseen realizar eventos de cualquier nivel deberán cumplir con los siguientes requerimientos tecnicos para cumplir con el nivel de calidad y de seguridad exigidos por este reglamento y la FEMETI.

2.6.1 Las bahías deberán estar formadas por tres parabolas de un material absorbente a los impactos, como (incluye mas no se limita a:) tierra o arcilla.

2.6.1.1 Dos parabolas laterales de al menos 2 metros de altura, quedando el área de tiro seguro entre ambos.

2.6.1.2 Una parabola de fondo de al menos 3 metros de altura.

2.6.2 El área interna de las canchas deberá ser de un mínimo de 5 x 10 metros y de un máximo de 60 x 60 metros, incluyendo armas largas y/o cortas.

## 2.7 Áreas Higiénicas

2.7.1 Se deberán proveer un número suficiente de áreas de higiene, con suministros e instalaciones para la limpieza de manos, cerca de la entrada a las áreas de servicios alimenticios.

## Capítulo 3: Información de Recorridos

### 3.1 Regulaciones Generales

El competidor siempre es responsable de cumplir en forma segura los requerimientos de un recorrido de tiro, pero esto sólo puede ser razonablemente esperado, después que reciba, verbalmente o físicamente, la información (briefing) escrita de la etapa, la cual debe explicar adecuadamente los requerimientos a los competidores. La información de los recorridos de tiro puede dividirse, en forma amplia, en los siguientes tipos:

3.1.1 Recorridos de Tiro Publicados - Los competidores registrados y/o sus coordinadores Regionales deben ser provistos con la misma información de los recorridos de tiro, dentro del mismo período de notificación, antes del evento. La información podrá ser provista por medios físicos o electrónicos, o por referencia a un sitio web (ver también Sección 2.3).

3.1.2 Recorridos de Tiro No-Publicados - Igual que la Regla 3.1.1 excepto que, los detalles del recorrido de tiro, no son publicados de antemano. Las instrucciones del recorrido de tiro se proveen en el briefing escrito de la etapa.

### 3.2 Información Escrita de Etapas (Briefings)

3.2.1 Una información o briefing escrito, consistente con estas reglas y aprobado por el Maestro de Campo, deberá ser puesta en cada recorrido de tiro antes de que comience la competencia. Este briefing tomará precedencia sobre cualquier información del recorrido de tiro que haya sido publicada o comunicada a los competidores antes del evento y ella deberá, como mínimo, proveer la siguiente información:

- Blancos (tipo y cantidad);
- Número de cartuchos a ser puntuados;
- Condición de "arma lista";
- Posición de comienzo;
- Comienzo de Tiempo: señal visual o audible;
- Procedimiento.

3.2.2 El Oficial de Campo a cargo de un recorrido de tiro, deberá leer en forma literal el briefing escrito de la etapa a cada escuadra. El Oficial de Campo debe, visualmente, demostrar la Posición de Comienzo aceptable (sea usando una fotografía o físicamente) cualquiera sea el Nivel del evento.

3.2.3 El Maestro de Campo puede modificar un briefing escrito en cualquier momento por razones de claridad, consistencia o seguridad (ver Sección 2.3).

3.2.4 Después de que el briefing escrito haya sido leído a los competidores, y las preguntas que puedan surgir de dicha lectura hayan sido contestadas, se les debería permitir a los competidores una ordenada inspección ("walkthrough") del recorrido de tiro. La duración, en tiempo, de dicha inspección deberá ser estipulada por el Oficial de Campo y ésta, deberá ser la misma para todos los competidores. Si el recorrido de tiro incluye blancos móviles o ítems similares, ellos deberán ser demostrados a todos los competidores por la misma duración y frecuencia.

### 3.3 Reglas Locales y Regionales

3.3.1 Las competencias de arma corta de TP están gobernadas por las reglas aplicables a la disciplina. Las instituciones organizadoras no pueden forzar reglas locales. Cualquier regla o reglas voluntarias adoptadas, que no estén de acuerdo con estas reglas, no deben ser aplicadas a las competencias sin el consentimiento expreso del coordinador Regional y del Concejo técnico de TP.

## Capítulo 4: Equipo de Campo

### 4.1 Blancos - Principios Generales

4.1.1 En las competencias de arma corta De TP sólo podrán usarse blancos aprobados y, los mismos, deben cumplir con todas las especificaciones que se encuentran en los Apéndices B y C.

4.1.1.1 Si uno o más blancos en un evento fallan en cumplir exactamente con las especificaciones establecidas, y si no hay disponibles blancos de reemplazo con las especificaciones correctas, el Maestro de Campo debe decidir si la variación es aceptable o no para ese evento, y cuales disposiciones de la Sección 2.3 de estas reglas se aplicarán, si es que aplica alguna. Sin embargo, la decisión del Maestro de Campo sólo afectará la competencia en curso, y no servirá como precedente para competencias futuras llevados a cabo en la misma localización o para cualquier subsiguiente uso de los blancos en cuestión en otro evento.

4.1.1.2 Hay dos tamaños de blancos de papel y poppers aprobados para su uso en competencias de TP ver Apéndices B y C). Los Mini-Blancos y los Mini-Poppers son usados para simular Blancos y Poppers ubicados a mayor distancia. Los siguientes tipos y tamaños de blancos pueden ser incluidos juntos en el mismo grupo de blancos:

- Blancos y Poppers o
- Mini-Blancos y Mini-Poppers; o
- Blancos y Mini-Poppers; o
- Mini-Blancos y Poppers.

Los siguientes tipos y tamaños de blancos no deben ser incluidos juntos en el mismo grupo de blancos:

- Blancos y Mini-Blancos; o
- Poppers y Mini-Poppers.

4.1.2 Los blancos puntuables usados en todos los eventos de TP deben ser de un solo color, tal como sigue:

4.1.2.1 El área puntuable de los Blancos y Mini-Blancos de papel deben ser de color beige (marrón), excepto cuando el Maestro de Campo considere que, la falta de contraste con el área circundante o que se encuentre detrás, requiera que se use un color diferente.

4.1.2.2 El frente completo de los blancos metálicos puntuables, debe ser de un solo color, preferentemente blanco.

4.1.3 Los no-shoots deben estar claramente marcados con una llamativa "X" o ser de un solo color único, diferente al de los blancos puntuables, a lo largo de toda la competencia o torneo. Los no-shoot de papel y metal pueden ser de diferente color en un evento o torneo, siempre y cuando el color elegido sea consistente para todos los no-shoot del mismo material (por ejemplo: si los no-shoots metálicos son amarillos, todos ellos deben ser amarillos y si los no-shoot de papel son de color blanco, todos ellos deben ser de color blanco, en la competencia o torneo).

4.1.4 Los blancos usados en un recorrido de tiro, podrán estar parcial o totalmente escondidos mediante el uso de cobertura "dura" o "blanda" como sigue:

4.1.4.1 La cobertura provista para esconder todo o una porción de un blanco será considerada "cobertura dura". Cuando sea posible, la cobertura dura no debería ser simulada sino construida usando materiales impenetrables (ver Regla 2.1.3). No se deben usar blancos de papel enteros sólo como cubierta dura.

4.1.4.2 La cobertura provista para, tan solo, ocultar blancos, será considerada "cobertura blanda". Los disparos que hayan pasado a través de cobertura blanda e impacten en un blanco puntuable, puntuarán. Los disparos que hayan pasado a través de una cobertura blanda antes de impactar un no-shoot, serán penalizados. Todas las zonas puntuables de un blanco ocultado por cobertura blanda deben ser dejadas completamente intactas. Los blancos ocultados por cobertura blanda deben, o ser visibles a través de la cobertura blanda o, por lo menos una porción del (los) blanco(s), debe ser visible alrededor de dicha cobertura.

4.1.5 Está prohibido declarar que un blanco único, intacto, representa dos o más blancos por medio del uso de cinta, pintura o cualquier otro medio y/o adjuntar un mini blanco a uno de tamaño completo.

4.1.6 Para la activación de blancos móviles, sólo podrán ser usados blancos oficiales y dispositivos operados mecánica o eléctricamente.

### 4.2 Blancos de Arma Corta Aprobados - Papel

4.2.1 Hay dos blancos de papel aprobados para ser usados en eventos de arma corta (ver Apéndice B).

4.2.2 Los blancos de papel deberán tener líneas de puntuación y bordes no puntuables de 0.5 cm (0.3 cm para mini-blancos) claramente marcados en el frente del mismo. Sin embargo, las líneas puntuables y los bordes no puntuables no deben ser visibles más allá de una distancia de 10 metros. Las zonas puntuables premian la puntuación en los eventos.

4.2.2.1 El frente de los blancos no-shoot de papel, deben incluir un borde no puntuable suficientemente distinguible. En ausencia de perforaciones (troquel) u otras marcas apropiadas, el Maestro de Campo debe

asegurarse que todos los no-shoots afectados tengan un borde no puntuable de reemplazo de 0.5 cm (0.3 cm para mini-blancos), dibujado o agregado a ellos.

4.2.3 Cuando el área puntuable de un blanco de papel ha de ser parcialmente escondida, los diseñadores de recorridos deben simular cubierta dura (hard cover) de una de las siguientes maneras:

4.2.3.1 Escondiendo realmente una porción del blanco (ver Regla 4.1.4.1); o

4.2.3.2 Cortando físicamente los blancos de borde a borde para remover la parte que se supone debe estar escondida por la cubierta dura. A tales blancos se le deberá agregar un borde no puntuable de reemplazo de 0.5 cm (0.3 cm para mini-blancos), el cual se debe extender a lo largo de todo el ancho del borde del área puntuable cortada (ver Regla 4.2.2); o

4.2.3.3 Pintando, con un color visiblemente contrastante con un borde bien definido, o poniendo cinta a la porción del blanco que se supone escondida por la cubierta dura.

4.2.3.4 Cuando los blancos de papel son parcialmente escondidos, cortados físicamente, pintados y/o encintados, por lo menos una porción de todas las zonas puntuables debe permanecer visible.

4.2.4 En un blanco de papel parcialmente escondido, la cubierta dura (y los no-shoots superpuestos) no deben ocultar completamente la zona A.

## 4.3 Blancos de Arma Corta Aprobados - Metal

4.3.1 Reglas generales.

4.3.1.1 Los blancos y no-shoots metálicos, los cuales puedan accidentalmente girar de canto o de lado cuando se los impacta, están expresamente prohibidos. El uso de ellos puede resultar en el retiro de la aprobación de la cancha.

4.3.1.2 Los blancos y no-shoots metálicos, los cuales un Oficial de Campo considere que han caído o volcado debido a un disparo en la base que los soportan, o por cualquier otra causa accidental (por ejemplo: acción del viento, un rebote, hayan sido impactados sólo por el taco de un cartucho de escopeta, etc.), serán tratados como una falla de equipo de campo (ver Regla 4.6.1)

4.3.1.3 Los blancos y no-shoots metálicos no tienen un borde no puntuable.

4.3.1.4 A los blancos metálicos puntuables se les deberá disparar y deberán caer o volcarse para que puntúen.

4.3.2 Poppers

4.3.2.1 Los Poppers y los Mini-Poppers son, ambos, blancos metálicos aprobados y diseñados para reconocer potencia, y deben ser calibrados como se especifica en el Apéndice C.

4.3.3 Platos

4.3.3.1 Se pueden usar platos metálicos de varios tamaños (ver Apéndice C3).

4.3.3.2 Los platos metálicos no reconocen potencia y no están sujetos a calibración o protestas por calibración.

4.3.3.3 Los platos metálicos no deben ser usados en forma exclusiva en un recorrido de tiro. En cada recorrido de tiro se deberá incluir, por lo menos, un blanco de papel o un popper puntuables (además de cualquier no-shoots, de papel o metálicos).

4.3.4 No-Shoots

4.3.4.1 Los poppers y platos no-shoot pueden ser diseñados para caer o volcarse cuando se los impacta o, pueden ser diseñados para permanecer en posición vertical. En cualquier caso, ellos deben, si son impactados, ser repintados durante el proceso de puntuación, sin lo cual, los subsiguientes competidores no deben ser penalizados por impactos visibles en su superficie.

4.3.4.2 Se podrán usar no-shoots metálicos con la misma forma y tamaño de los blancos de papel autorizados.

## 4.4 Blancos Rompibles y Sintéticos

4.4.1 Blancos rompibles, tales como pichones de arcilla o tejas, no son blancos autorizados para competencias de arma corta.

## 4.5 Arreglo del Equipo de Campo o su Superficie

4.5.1 El competidor, en ningún momento, puede interferir con la superficie del campo, el follaje natural, construcciones, escenarios u otro equipo de campo (incluyendo blancos, soportes de los mismos y activadores de blancos). Cualquier violación lo hará incurrir en una penalización de procedimiento por ocurrencia, a discreción del Oficial de Campo.

4.5.2 Un competidor podrá solicitar a los Oficiales de la competencia a fin de asegurar consistencia, que tomen acciones correctivas sobre la superficie del campo, la presentación de los blancos y/o cualquier otra cosa. El Maestro de Campo es quien tendrá autoridad final en lo concerniente a estas solicitudes.

## 4.6 Falla del Equipo de Campo y Otros Asuntos

4.6.1 El equipo de campo deberá presentar el desafío en forma justa y equitativa a todos los competidores. La falla de equipo de campo incluye, pero no está limitada a, el desplazamiento de blancos de papel, activación prematura de blancos de metal o móviles, el mal funcionamiento de equipo activado mecánica o eléctricamente, y la falla de escenarios tales como aberturas, puertas y barreras.

4.6.1.1 Está prohibido que se declare y/o use como "equipo de campo" cualquier arma.

4.6.2 A un competidor que no pueda completar un recorrido de tiro debido a una falla de equipo de campo, o si un blanco de metal o móvil no ha sido restablecido antes de su intento en el recorrido de tiro, se le debe solicitar que vuelva a dispararlo, después de que se hayan tomado las medidas correctivas del caso.

4.6.2.1 Blancos de papel no restablecidos, no son falla de equipo de campo (ver Regla 9.1.4).

4.6.2.2 Si el Maestro de Campo estima que uno o más blancos en un recorrido de tiro, están en falta y/o han sido presentados de una manera significativamente diferente a presentaciones anteriores, él podrá ofrecer un re-shoot al/los competidor/es afectado/s.

4.6.3 El mal funcionamiento crónico del equipo en un recorrido de tiro, puede resultar en la remoción de esa etapa de los resultados de la competencia (ver Regla 2.3.4).

## Capítulo 5: Equipo del Competidor

### 5.1 Armas

5.1.1 Las armas de fuego están reglamentadas por Divisiones (ver Apéndice D), pero los recorridos de tiro deberán permanecer consistentes para todas las Divisiones.

5.1.2 Los calibres oficiales de las competencias es .22 lr, y/o 38 especial, y/o 380 auto (9x17 mm), y/o .223 rem, y/o 12 en escopetas, conforme lo establecido en el artículo 10 de la L.F.A.F y C.E.

5.1.2.1 Absolutamente todo el armamento que participe en un evento de la FEMETI deberá contar con registro ante la Secretaría de la Defensa Nacional y contar con su PETA vigente y en regla.

5.1.2.2 Este deporte es exclusivamente practicado por los miembros activos de los clubes y asociaciones deportivas afiliadas a la Federación Mexicana de Tiro y Caza, A.C. (FEMETI) como una actividad recreativa únicamente.

#### 5.1.3 Miras

Los tipos de mira identificadas son:

5.1.3.1 "Miras abiertas" son dispositivos de puntería adaptados a un arma que no hacen uso de circuitos electrónicos y/o lentes. Los insertos de fibra óptica no son considerados lentes.

5.1.3.2 "Miras ópticas/electrónicas" son dispositivos de puntería (incluyendo linternas) adaptados a un arma los cuales usan circuitos electrónicos y/o lentes.

5.1.3.3 El Maestro de Campo es la autoridad final con respecto a la clasificación de cualquier mira usada en una competencia y/o su conformidad con estas reglas, incluyendo las Divisiones en el Apéndice D.

5.1.4 A no ser que sea requerido por una División (ver Apéndice D), no hay restricción en el peso necesario para accionar el gatillo de un arma corta, pero el mecanismo del gatillo debe, siempre, funcionar en forma segura.

5.1.5 Están expresamente prohibidos los gatillos o adaptadores para los mismos cuyo ancho exceda el ancho del guardamonte.

5.1.6 Las armas de fuego deben ser seguras y utilizables. Los Oficiales de Campo podrán, en cualquier momento, solicitar el arma, o equipo asociado, de un competidor para ser examinada a los efectos de controlar que estén funcionando en forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado no utilizable o inseguro por un Oficial de Campo, los mismos deberán ser retirados del evento hasta que sean reparados a satisfacción del Maestro de Campo (ver también Regla 5.7.5).

5.1.7 Los competidores deberán usar la misma arma y tipo de miras para todos los recorridos de tiro de una competencia. Sin embargo, en el caso que el arma original de un competidor y/o sus miras, se vuelvan no utilizables o inseguras durante el evento, el competidor deberá, antes de usar un arma y/o miras sustituto, obtener el permiso del Maestro de Campo, quien puede aprobar la sustitución siempre y cuando él esté satisfecho que:

5.1.7.1 El arma sustituta satisface los requerimientos de la División relevante; y

5.1.7.2 Mediante el uso del arma sustituto, el competidor, no obtenga una ventaja;

5.1.7.3 y la munición del competidor, al ser probada en el arma sustituto, alcance el factor de potencia mínimo.

5.1.8 Un competidor que sustituya o modifique significativamente un arma y/o miras durante una competencia, sin la aprobación previa del Maestro de Campo, estará sujeto a las previsiones de la Regla 10.6.1.

5.1.9 Un competidor no debe nunca usar o portar en su persona más de un arma o funda durante un recorrido de tiro (ver Regla 10.5.7).

5.1.10 Está prohibido el uso de armas que posean culatín y/o guardamanos delanteros de cualquier tipo (ver Regla 10.5.15).

5.1.11 Están prohibidas las armas cortas y escopetas que ofrezcan operación en "ráfaga" y/o fuego completamente automático (es decir, cuando más de un cartucho puede ser disparada oprimiendo o activando el gatillo una sola vez) (ver Regla 10.5.15).

5.1.12 Están prohibidas las armas con más de un cañón.

5.1.13 Están prohibidas todas aquellas armas que no cumplan con los artículos 8°, 9° y 10° de la ley federal de armas de fuego y control de explosivos vigente al momento del evento en la república mexicana.

### 5.2 Funda y otro Equipo del Competidor

5.2.1 Porte y almacenamiento - Las armas cortas deben ser portadas descargadas, en una caja o bolso de un diseño destinado o adecuado para el transporte seguro de armas de fuego, o en una funda fijada en forma segura al cinturón del competidor. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.13.

5.2.1.1 Las pistolas llevadas en una funda, deberán estar sin cargador puesto, y el martillo o percutor deberá estar desmontado (decocked). Las violaciones a esto incurrirán en una advertencia (warning), para la primera ocurrencia, pero estará sujeta a la Regla 10.6.1, para las subsiguientes ocurrencias dentro del mismo evento.

5.2.2 Manipulación - Excepto cuando se encuentren dentro de los límites de un área de seguridad, o bajo la supervisión y comando directo de un Oficial de Campo, los competidores no deben manipular sus armas. La palabra "manipular" incluye enfunde o desenfunde de un arma, aún si ella se encuentra oculta por una cubierta protectora, y/o poner o sacar la misma en/de la persona del competidor mientras ella esté total o parcialmente enfundada. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.1.

5.2.3 A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito de una etapa, el cinturón que soporta la funda y todo el equipo asociado, debe ser usado a nivel de la cintura. El cinturón o el cinturón interno o ambos deberán estar, o permanentemente cosidos a la cintura, o asegurados por un mínimo de 3 presillas para cinturón unidas a los shorts o pantalones.

5.2.3.1 Las competidoras mujeres en todas las Divisiones están sujetas a las mismas condiciones que anteceden, excepto que el cinturón que lleva la funda y todo el equipo asociado puede ser usado a nivel de la cadera. Si se usa otro cinturón a nivel de la cintura, la funda y todo el equipo asociado, debe estar colocado en el cinturón inferior.

5.2.4 La munición de repuesto, los cargadores y los cargadores rápidos (speed loaders), deberán ser portados en dispositivos de retención específicamente diseñados para ese propósito. También está aprobada la portación de cargadores y cargadores rápidos adicionales en los bolsillos traseros de los shorts o pantalones.

5.2.4.1 Cuando la Condición de Listo de un competidor requiere que los cargadores o cargadores rápidos, sean puestos sobre una mesa o similar, el competidor puede recuperar y llevar esos ítems en cualquier lugar de su persona, después de la "Señal de Inicio", y esto no será tratado como una contravención a las reglas de colocación de equipo de la División.

5.2.4.2 A no ser que se especifique en el briefing escrito de una etapa o, a no ser que sea solicitado por el Oficial de Campo, la posición de la funda y equipo asociado no debe ser movido o cambiado, por el competidor, entre etapa y etapa.

5.2.5 En los casos que una División especifique una distancia máxima, a la cual se puede encontrar el arma y equipo de un competidor, de su cuerpo, un Oficial de Campo podrá controlar la conformidad, midiendo la distancia más cercana entre el torso del competidor y el centro de la mayor dimensión de la empuñadura del arma y/o cualquier dispositivo de recarga.

5.2.5.1 La medición se debe tomar mientras el competidor está parado erguido en forma natural (ver Apéndice E2).

5.2.5.2 A cualquier competidor que falle en los controles anteriores previo a la "Señal de Inicio" se le solicitará que ajuste, inmediatamente, su funda o equipo asociado para ajustarse a los requerimientos de la División relevante. El Maestro de Campo puede hacer concesiones, permitiendo variaciones en estos requerimientos debido a consideraciones anatómicas. Puede que algunos competidores no puedan ajustarse completamente.

5.2.6 Las competencias de Arma Corta no deben requerir el uso de un tipo o marca particular de funda o equipo asociado. Sin embargo, el Maestro de Campo, podrá declarar que la funda de un competidor es insegura y ordenar que la misma sea mejorada a su satisfacción. De no lograrse esto, la funda deberá ser retirada del evento. Si la funda posee una banda de retención o solapa, ella deberá estar aplicada o cerrada antes de que se enuncie el comando de "Standby" ("Atención") (ver Regla 8.3.3).

5.2.7 No se permite que los competidores comiencen un recorrido de tiro usando más de una funda o:

5.2.7.1 Una funda tipo "sobaquera", de "colgar" o con lazo (visible o no), excepto como se especifica en la Regla 5.2.8,

5.2.7.2 Una funda con la parte trasera (talón) de la empuñadura del arma por debajo de la parte superior del cinturón (ver Apéndice E3b), excepto como se especifica en la Regla 5.2.8,

5.2.7.3 Una funda que permita que la boca del cañón de una pistola enfundada apunte más allá de 1 metro de distancia de los pies del competidor, cuando éste se encuentre parado con una postura relajada,

5.2.7.4 Una funda que no evite completamente el acceso al, o activación del, gatillo del arma mientras esté enfundada, o una funda la cual requiera el uso del dedo usado para disparar para destrabar o liberar el arma cuando se desenfunda.

5.2.7.5 Fundas pierneras, y en general cualquier tipo de equipo "Tactico" queda expresamente prohibido.

5.2.8 Los competidores que, el Maestro de Campo considere, sean permanente y significativamente incapacitados, pueden recibir un permiso especial en relación el tipo y/o emplazamiento de sus fundas y equipo asociado y, el Maestro de Campo, permanecerá como la autoridad final con respecto a la seguridad y posibilidad del uso de dicho equipo en eventos de TP.

5.2.9 En algunas Divisiones (ver Apéndice D), ni la pistola, ni ninguno de sus elementos adjuntos, ni la funda, ni cualquier equipo asociado, pueden extenderse más adelante de la línea ilustrada en el Apéndice E2 al momento de la Señal de Inicio. Cualquiera de tales ítems que un Oficial de Campo entienda que no están en conformidad, deben ser ajustados en forma rápida y segura, de lo contrario, la Regla 6.2.5.1 será aplicable.



## 5.3 Ropa Apropriadada

5.3.1 Se prohíbe al uso de ropa tipo camuflaje u otros tipos similares de vestimenta militar o policial o táctica para cualquier competidor que no sean personal militar o policial. El Director del Evento será la autoridad final con respecto a que ropa no deba ser usada por los competidores.

## 5.4 Protección Visual y Auditiva

5.4.1 A todas las personas se les advierte que el correcto uso de una adecuada protección auditiva y visual es en su propio interés y de primordial importancia para prevenir daños auditivos y de visión. Es fuertemente recomendado que, la protección visual y auditiva, sea llevada todo el tiempo por todas las personas, mientras se encuentren dentro de los límites del campo de tiro.

5.4.2 Las instituciones organizadoras pueden requerir del uso de tal protección por parte de todas las personas, como una condición de entrada y permanencia en el campo de tiro. Si es así, los Oficiales del evento, deberán hacer todo esfuerzo razonable para asegurar que todas las personas hagan uso de protección adecuada.

5.4.3 Si un Oficial de Campo nota que un competidor ha perdido o desplazado su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro o que, ha comenzado el mismo sin dicha protección, el oficial deberá, inmediatamente, detener al competidor al cual se le solicitará que vuelva a disparar el recorrido de tiro, después de que hayan sido restaurados los dispositivos de protección.

5.4.4 Un competidor que haya, inadvertidamente, perdido su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro, o ha comenzado el mismo sin ellas, tendrá derecho a detenerse, apuntar el arma en dirección segura e indicarle el problema al Oficial de Campo, en cuyo caso se aplicarán las previsiones de la regla anterior.

5.4.5 Cualquier intento por ganar un re-shoot o una ventaja removiendo la protección visual y/o auditiva durante un recorrido de tiro, será considerado conducta "antideportiva" (ver Regla 10.6.2).

5.4.6 Si un Oficial de Campo considera que un competidor, que está a punto de iniciar un intento en un recorrido de tiro, está utilizando una protección visual o auditiva inadecuada, éste podrá ordenar al competidor que rectifique la situación antes de permitirle que continúe. El Maestro de Campo es la autoridad final en estas cuestiones.

## 5.5 Munición y Equipo Relacionado

5.5.1 Los competidores de un evento son los únicos y personalmente responsables por la seguridad de toda y cualquier munición que hayan llevado a la competencia. Ni el comité de TP ni ninguno de sus Oficiales, ni tampoco ninguna organización afiliada a al TP, ni los oficiales de cualquier organización afiliada al TP, aceptarán ninguna responsabilidad ni nada a este respecto, ni tampoco con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, heridas o muerte sufrida por cualquier persona o entidad como resultado del uso legal o ilegal de tal munición.

5.5.2 Toda la munición de un competidor y sus respectivos cargadores y cargadores rápidos deberán cumplir con las previsiones de la División relevante (Ver Apéndice D).

5.5.3 Cargadores de reserva, cargadores rápidos o munición que se hayan caído o hayan sido descartados por el competidor después de la "Señal de Inicio", podrán ser recuperados. Sin embargo, dicha recuperación estará, siempre, sujeta a todas las reglas de seguridad.

5.5.4 En los eventos de TP está prohibido el uso de munición perforante, incendiaria y/o trazadora (ver Regla 10.5.15).

5.5.5 La munición que descargue más de una bala u otro proyectil puntuable desde un sólo cartucho está prohibida (ver Regla 10.5.15).

5.5.36 Munición considerada insegura por un Oficial de Campo debe ser inmediatamente retirada de la competencia ver Regla 10.5.15).

## 5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia

5.6.1 Los factores de potencia para cada División aparecen estipulados en el Apéndice D. Deberán usarse uno o más cronógrafos oficiales, para asistir en la determinación del factor de potencia de la munición de cada competidor. En ausencia de cronógrafos, el factor de potencia declarado por un competidor, no podrá ser objetado.

5.6.1.1 El valor del factor de potencia para habilitar a que los puntajes de un competidor sean incluidos en los resultados, se llama "Menor". El piso para el valor Menor, y otros requerimientos específicos aplicables a cada División, aparecen estipulados en el Apéndice D.

5.6.1.2 Los valores otorgados, asociados a los impactos puntuables se ilustran en los Apéndices B y C. El método usado para determinar el factor de potencia se explica en la siguiente sección.

5.6.2 El cronógrafo debe ser preparado apropiadamente y verificado, cada día, de acuerdo con las recomendaciones del fabricante, por los Oficiales del evento de la siguiente manera:

5.6.2.1 Al comienzo del primer día de competencia, un Oficial de Campo efectuará 3 disparos con la munición de calibración oficial del evento, usando el arma de calibración, sobre el cronógrafo, y se registrará el promedio de velocidad de los 3 disparos;

5.6.2.2 En cada uno de los siguientes días del evento, el proceso será repetido usando la misma arma y munición (idealmente del mismo lote de fábrica);

5.6.2.3 Se considera que un cronógrafo está dentro de la tolerancia si, el promedio diario de velocidad está dentro de +/- 5% del promedio de velocidad obtenido en la Regla 5.6.2.1.

5.6.2.4 En el caso de que una variación diaria exceda las tolerancias permitidas establecidas más arriba, el Maestro de Campo tomará cualquier paso que considere necesario para rectificar la situación. En el Apéndice C4 aparece un formulario de ejemplo para el registro de las lecturas diarias;

5.6.2.5 La(s) balanza(s) oficiales del evento deberían ser calibradas inicialmente, de acuerdo a las recomendaciones del fabricante, cuando la primera escuadra llegue cada día para las pruebas y, de nuevo, inmediatamente antes de que cada escuadra subsiguiente sea probada (ver Regla 5.6.3);

#### 5.6.3 Procedimiento de Verificación de la Munición del Competidor.

5.6.3.1. La munición debe ser verificada usando el arma del competidor. Más aún, antes y/o durante la verificación, el arma del competidor y sus partes componentes no deben ser alteradas o modificadas de ninguna manera de la condición en que esté siendo usada en la competencia. Las violaciones estarán sujetas a la Sección 10.6.

5.6.3.2 Una muestra inicial de 8 cartuchos, para la prueba de cronógrafo, será obtenidas de cada competidor en el momento y lugar determinado por los Oficiales, quienes, en cualquier momento durante el evento pueden requerir verificaciones adicionales de la munición de un competidor.

5.6.3.3 De la muestra de 8 cartuchos obtenida por los Oficiales, 1 proyectil es removido y pesado para determinar el peso real del mismo y, 3 proyectiles serán disparados sobre el cronógrafo. Si un competidor posee cartuchos de distinto peso de proyectil, pueden ser obtenidas muestras de 8 cartuchos de cada uno de ellos. El factor de potencia más bajo obtenido será el aplicado a ese competidor. Para los cálculos de la próxima regla, todos los dígitos visibles en las pantallas de las balanzas y cronógrafos, deben ser usados tal como se despliegan (es decir, sin redondeo). En ausencia de un extractor de proyectiles y balanza, será usado el peso del proyectil declarado por el competidor.

5.6.3.4 Si el pesaje de los proyectiles se hace antes del arribo de los competidores, los proyectiles pesados deben ser retenidos en la estación de cronógrafo con el resto de los cartuchos de muestra del competidor, hasta que éste o su delegado haya asistido a la estación de cronógrafo y haya completado la prueba. Si un competidor objeta el peso del proyectil pesado antes de su arribo, él tiene derecho a que las balanzas sean calibradas y que, el proyectil de prueba, sea vuelto a pesar en su presencia.

5.6.3.5 El factor de potencia se calcula usando el peso del proyectil y el promedio de velocidad de los tres cartuchos disparados, de acuerdo a la siguiente fórmula:

$$\text{Factor de Potencia} = \frac{\text{Peso del Proyectil (granis)} \times \text{Velocidad Promedio (pies por segundo)}}{1000}$$

El resultado final ignorará todos los decimales (por ejemplo, a los efectos, un resultado de 94.9999 no es 95).

5.6.3.6 Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el piso del factor de potencia declarado, se dispararán otros 3 cartuchos sobre el cronógrafo. El factor de potencia será recalculado usando el peso del proyectil y el promedio de velocidad de los 3 cartuchos más rápidos de los 6 disparados.

5.6.3.7 Si el factor de potencia aún es insuficiente, el competidor podrá elegir que su último proyectil:

A) Sea pesado y, si es más pesado que el anterior, el cálculo del factor de potencia de la Regla 5.6.3.5 será recalculado usando el peso del proyectil más pesado; o

B) Sea disparado sobre el cronógrafo y el factor de potencia sea recalculado usando el peso del primer proyectil, y el promedio de velocidades de los 3 proyectiles con velocidad más alta tomados de los 7 cartuchos disparados.

5.6.3.8 Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el piso del factor de potencia mínimo, el competidor podrá continuar disparando toda la competencia, pero sus puntajes no serán ingresados a los resultados del evento ni contarán para reconocimiento y premiaciones del mismo.

5.6.3.9 Si la munición de un competidor es vuelta a verificar, o si cualquier munición autorizada de reemplazo es usada, y se registran factores de potencia diferentes cuando se verifican de acuerdo a estas reglas, se aplicará el factor de potencia más bajo para este tirador.

5.6.3.10 Los puntajes de un competidor quien, por cualquier razón, no haya presentado su arma para verificación en el momento y lugar designado y/o quien haya fallado en proveer los cartuchos de muestra para ser verificados, cuando se le hayan requerido por un Oficial, serán removidos de los resultados.

5.6.3.11 Si el Maestro de Campo considera que el cronógrafo se ha tornado inoperante, y no son posibles más verificaciones de la munición de los competidores, los factores de potencia de los competidores que hayan sido verificados exitosamente, permanecerán, y los factores de potencia declarados por todos los demás competidores que no hayan sido verificados, serán aceptados sin objeción.

## 5.7 Fallas de Funcionamiento - Equipo del Competidor

5.7.1 Si el arma de un competidor falla después de la "Señal de Inicio", el competidor podrá, en forma segura, intentar corregir el problema y continuar el recorrido de tiro. Durante tal acción correctiva, el competidor debe mantener la boca del cañón del arma apuntando todo el tiempo en dirección segura hacia el fondo de la cancha. El competidor no debe usar varillas, o ninguna otra herramienta para verificar o corregir la falla. Cualquier violación resultará en un puntaje cero para la etapa.

5.7.1.1 El Un competidor quien experimenta un mal funcionamiento del arma mientras responde al comando de "Load and Make Ready" ("Cargue y Prepárese") o "Make Ready" ("Prepare"), pero antes de la emisión de la "Señal de Inicio", tendrá derecho a retirarse sin penalización, bajo la autoridad y supervisión del Oficial de Campo, para reparar su arma, sujeto a lo previsto por la Regla 5.7.4, Regla 8.3.1.1 y todas las demás reglas de seguridad. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas (y se haya satisfecho, si se aplica, lo previsto por la Regla 5.1.7), el competidor podrá retornar para intentar el recorrido de tiro, sujeto a planificación determinada por el Oficial de Campo o el Maestro de Campo.

5.7.2 Mientras se rectifica una falla que requiere que el competidor mueva claramente el arma dejando de apuntar a un blanco, los dedos del competidor deben ser claramente visibles fuera del guardamonte (ver Regla 10.5.8).

5.7.3 En el caso que el mal funcionamiento de un arma no pueda ser corregido por el competidor dentro de los 2 (dos) minutos, o si el competidor se detiene él mismo por cualquier otra razón, él deberá apuntar el arma en forma segura hacia el fondo de la cancha y avisarle al Oficial de Campo, quién dará por terminado el recorrido de tiro en forma normal. El recorrido de tiro será puntuado tal como se disparó incluyendo todos los disparos perdidos (misses) y penalizaciones aplicables.

5.7.4 Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un competidor abandonar un recorrido de tiro en posesión de un arma cargada (ver Regla 10.5.13).

5.7.5 Cuando el arma ha fallado como se describe más arriba, al competidor no se le permitirá volver a disparar el recorrido de tiro. Esto incluye instancias en las cuales el arma es declarada no reparable o insegura durante el recorrido de tiro (ver Regla 5.1.6).

5.7.6 En el caso que un Oficial de Campo dé por terminado un recorrido de tiro debido a la sospecha de que el competidor posee un arma insegura o munición insegura (por ejemplo, una carga "squib", o cartucho sin pólvora), el Oficial de Campo tomará los pasos que considere necesarios para retornar, tanto al competidor como a la cancha a una condición segura. Luego, el Oficial de Campo inspeccionará el arma o munición y procederá como sigue:

5.7.6.1 Si el Oficial de Campo encuentra evidencias que confirman la existencia del problema sospechado, el competidor no tendrá derecho a re-disparar la etapa, pero se le ordenará que solucione el problema. En la hoja de puntuación del competidor, se registrará el tiempo tomado hasta el último disparo efectuado, y el recorrido de tiro será puntuado "tal como se disparó", incluyendo todas las penalizaciones y disparos perdidos que sean aplicables (ver Regla 9.5.6).

5.7.6.2 Si el Oficial de Campo descubre que el problema de seguridad sospechado no existe, se le solicitará al competidor que re-dispare la etapa.

5.7.6.3 Un competidor que se detenga a sí mismo debido a una carga "squib", supuesta o real, no tendrá derecho a re-disparar la etapa.

## 5.8 Munición Oficial

5.8.1 No existirá la denominada munición oficial. Todos los tiradores deberán pasar la prueba de cronógrafo sin importar el tipo de munición que estén utilizando

## Capítulo 6: Estructura de las competencias

### 6.1 Principios Generales

Por claridad se usarán las siguientes definiciones:

6.1.1 Recorrido de tiro (también "recorrido") - Un desafío de TP cronometrado y puntuado separadamente conceptualizado y construido de acuerdo con los principios del TP para el diseño de recorridos, que contiene blancos y desafíos, los cuales, cada competidor debe resolver en forma segura.

6.1.2 Cancha - Una porción de una competencia de TP que contiene un recorrido de tiro y las instalaciones de apoyo, servicios, resguardos y señalizaciones relacionadas. Una etapa debe usar un tipo de arma de fuego (por ejemplo, arma corta, rifle o escopeta) en forma exclusiva.

6.1.3 Competencia - Consiste de un mínimo de 3 (tres) canchas donde todas ellas usan el mismo tipo de arma. La suma total de los resultados individuales de cada etapa, se acumularán para declarar al ganador de la competencia.

6.1.4 Torneo - Consiste de tres o más competencias de un sólo tipo de arma llevados a cabo en diferentes lugares y en diferentes fechas. La suma total de los resultados obtenidos por cada competidor en las competencias, especificados por el organizador del torneo serán acumulados para determinar al campeón del torneo.

### 6.2 Divisiones

6.2.1 Las Divisiones reconocen distintas armas y equipos (ver Apéndice D). Cada competencia debe reconocer por lo menos una División. Cuando en un evento hay disponibles múltiples Divisiones, cada una de ellas debe ser puntuada separada e independientemente, y los resultados de la competencia deben reconocer un ganador por cada División.

6.2.2 Si en una División hay un número insuficiente de competidores, el Director del Evento puede permitir que esa División permanezca sin reconocimiento oficial.

6.2.3 Previo al comienzo de la competencia, cada competidor debe declarar una División para puntuar, y los Oficiales deberían verificar que el equipo del competidor esté de acuerdo con la División declarada, antes que el competidor haga un intento en cualquiera de los recorridos de tiro. Este es un servicio para asistir a los competidores a verificar que su equipo, en la configuración presentada, esté de acuerdo con la División que declararon. Sin embargo, los competidores siempre permanecerán sujetos a las disposiciones de la Regla 6.2.5.1.

6.2.3.1 Si un competidor no está de acuerdo con la decisión de la conformidad del equipo, será responsabilidad de él, antes de que intente cualquiera de los recorridos de tiro, presentar evidencia aceptable, al examinador, en soporte a su reclamo. En ausencia o rechazo de tal evidencia, la decisión original será mantenida, sujeto sólo a apelación al Maestro de Campo, cuya decisión es final.

6.2.3.2 El arma de un competidor y todo el equipo asociado accesible a él durante un recorrido de tiro, está sujeto a prueba de conformidad, si es requerido por un Oficial.

6.2.4 Sujeto a aprobación previa por parte del Director del Evento, un competidor podrá entrar en una competencia en más de una División. Sin embargo, el competidor podrá competir por puntaje en sólo una División, y esa deberá ser la del primer intento en todos los casos. Cualquier subsiguiente intento en otra División no será ingresado en los resultados de la competencia ni contará para reconocimiento y premiación.

6.2.5 Donde una División no se encuentre disponible o sea eliminada, o cuando un competidor falla en declarar una División específica antes del comienzo del evento, el competidor será puesto en la División en la cual, en opinión del Maestro de Campo, el equipo del competidor se identifique mejor. Si, en opinión del Maestro de Campo, no hay disponible una División adecuada, el competidor disparará el evento sin puntuar.

6.2.5.1 Un competidor que falle en satisfacer los requerimientos de la distancia máxima a su torso, del arma y equipo asociado (ver Apéndice D1 al D6), o del límite delantero para el arma, funda y equipo asociado (ver Apéndice E2), establecidos para la División declarada, después de la Señal de inicio, incurrirá en una advertencia (warnig) para la primera ofensa. Las ocurrencias subsiguientes en la misma competencia, resultarán en que el competidor sea pasado a la División Open, si está disponible, de lo contrario, los puntajes del competidor no serán ingresados a los resultados. Los competidores que ya se encuentren registrados en la División Open o PCC, quienes fallen en cumplir con los requerimientos establecidos más arriba después de la Señal de Inicio, incurrirán en un warnig para la primera ofensa, pero no tendrán sus puntajes ingresados en los resultados del evento, para las subsiguientes ocurrencias en la misma competencia. Esta regla no es aplicable para mediciones realizadas bajo la Regla 5.2.5, sea antes (ver Regla 6.2.3) o después de que el competidor haya disparado la etapa.

6.2.5.2 Un competidor que sea clasificado o reclasificado como se menciona arriba, debe ser notificado lo antes posible. La decisión del Maestro de Campo en estos asuntos es final.

6.2.5.3 Un competidor reclasificado a la División Open bajo la Regla 6.2.5.1, después de eso estará sujeto sólo a las disposiciones del Apéndice D1, pero, se requiere que continúe usando la misma arma y miras, a no ser que aplique la Regla 5.1.7.

6.2.6 Una descalificación en la cual haya incurrido un competidor, en cualquier momento durante el evento de tiro, le impedirá al mismo seguir participando, incluyendo cualquier subsiguiente intento en otra División. Sin embargo, esto no es retroactivo. Cualquier puntaje previo y completo en otra División será ingresado en los resultados para reconocimiento y premiación en esa División.

6.2.7 El reconocimiento de un competidor en una División específica, no evitará reconocimientos adicionales en una Categoría o de la inclusión en un Equipo Regional u otro.

## 6.3 Categorías en las competencias

6.3.1 Las competencias podrán incluir diferentes Categorías dentro de cada División para reconocer diferentes grupos de competidores. En una competencia o torneo, un tirador podrá declarar sólo una Categoría.

6.3.2 El no cumplir con los requerimientos de la Categoría declarada o la falla en declarar una antes del comienzo del evento, resultará en la exclusión de esa Categoría. Los detalles de las actuales Categorías aprobadas y los requisitos relacionados aparecen listados en el Apéndice A2.

## 6.4 Estado y Credenciales de un competidor

6.4.1 Todos los competidores y oficiales de un evento deberán ser miembros individuales de la región de TP en la cual residen normalmente. La residencia se define como la región en la cual el individuo ha estado ordinariamente domiciliado por un mínimo de 183 días de los doce meses inmediatamente previos al mes en el cual comience la competencia. La condición de domicilio ordinario es una verificación de presencia física y no está relacionada con la nacionalidad o con cualquier dirección de conveniencia. Los 183 días no necesitan ser consecutivos ni los 183 días más recientes del periodo de doce meses.

6.4.2 Los tiradores que de nacimiento no son mexicanos, no podrán aspirar al campeonato de TP mexicano, a menos que presente alguno de estos documentos:

- Carta de Naturalización.
- INE
- Pasaporte Mexicano
- Formato FM2

6.4.3 Es obligación de los tiradores estar afiliados y al día en sus cuotas de al TP y de la FEMETI de otra manera podrían no ser premiados en un evento y en el caso de un circuito regional o nacional no ser tomados ni contabilizados sus puntos el acumulado.

## 6.5 Escuadras y Planificación de Competidores

6.5.1 Los competidores deben competir por puntajes de acuerdo a la planificación publicada de las escuadras y del evento. Un competidor que no esté presente en el horario y fecha programados para cualquier etapa, no podrá intentar esa etapa sin la aprobación previa del Director de la Prueba, sin la cual, el puntaje del competidor para esa etapa será de cero.

6.5.2 Sólo los Oficiales aprobados por el Maestro de Campo los sponsors del evento, dignatarios (aprobados por el Director del Evento), quienes sean miembros en buenos términos de su Región de residencia, y los Oficiales, pueden competir en un pre-match. Los puntajes obtenidos en el pre-match serán incluidos en los resultados generales de la competencia siempre y cuando, las fechas del pre-match hayan sido previamente publicadas en la planificación oficial del evento. No se debe restringir que los competidores del evento principal vean el pre-match.

6.5.3 Una competencia o torneo se considerará que ha comenzado el primer día en que los competidores (incluyendo a aquellos especificados más arriba) disparen por puntaje y se considerará que ha terminado cuando los resultados hayan sido declarados finales por parte del Director de evento.

## 6.6 Sistema de Clasificación Nacional

6.6.1 Método rápido: El comité técnico de TP ha publicado un método de clasificación rápido que consta de 6 canchas con ejercicios estandarizados que cualquier tirador en su ciudad puede armar y siempre que esté en presencia de un juez de campo certificado puede realizar de manera oficial y enviar los resultados a dicho comité para clasificarse.

6.6.2 Método lento: Todos los tiradores que participen en al menos 2 de las 5 fechas del circuito nacional TP - FEMETI y terminen el evento sin ser descalificados serán promediados sus puntos con los campeones de dicho circuito en su división específica, de esta manera se pueden clasificar a todos los participantes, esta clasificación se da a conocer después de terminado el circuito. Todos los tiradores que comiencen sin clasificación deberán iniciar en principiantes, a menos que el director regional tome otra decisión con tiradores experimentados.

6.2.3 Las clases se calculan tomando a los campeones de cada división del circuito nacional del año pasado como el 100% de su división, el resto de los tiradores reciben un porcentaje en función de su desempeño en contra del campeón.

6.2.3.1 Porcentaje requerido para cada Clase:

Clase	Porcentaje requerido
Experto	100 a 92
Avanzado	91.9 a 80
Intermedio	79.9 a 50
Principiante	49.9 a 0

## Capítulo 7: Manejo de las competencias.

### 7.1 Oficiales de la competencia

Las tareas y términos de referencia de los oficiales de una competencia se definen como sigue:

7.1.1 Oficial de Campo (Range Officer ("RO")) - Emite los comandos de campo, observa la conformidad del tirador con el briefing escrito de la etapa, y controla de cerca la acción segura del competidor. Él también declara el tiempo, puntos y penalizaciones obtenidas por cada competidor y verifica que estos sean correctamente registrados en la hoja de puntuación del competidor (bajo la autoridad de un Jefe de Oficiales de Campo y del Maestro de Campo).

7.1.2 Jefe de Oficiales de Campo (Chief Range Officer ("CRO")) - Es la autoridad primaria sobre todas las personas y actividades en los recorridos de tiro bajo su control, y observa la justa, correcta y consistente aplicación de estas reglas (bajo la autoridad directa del Maestro de Campo).

7.1.3 Oficial de Estadísticas (Stats Officer ("SO")) - Supervisa el equipo de la sala de estadísticas, el cual recolecta, ordena, verifica, tabula y retiene todas las hojas de puntuación y, por último, produce los resultados parciales y finales, (bajo la autoridad directa del Maestro de Campo).

7.1.4 Maestro de Mantenimiento (Quartermaster ("QM")) - Distribuye, repara y mantiene todo el equipo de campo (por ejemplo, blancos, cinta de tapar, pintura, escenografía, etc.), otras necesidades del campo (por ejemplo, timers, baterías, grapadoras, grapas, etc.) y repone los refrescos de los Oficiales de Campo (bajo la autoridad directa del Maestro de Campo).

7.1.5 Maestro de Campo (Range Master ("RM")) - Tiene autoridad total sobre todas las personas y actividades dentro del campo completo, incluyendo seguridad del campo, la operación de todos los recorridos de tiro y la aplicación de estas reglas. Todas las descalificaciones y protestas por arbitraje deben ser conducidas a su atención. Usualmente, el Maestro de Campo, es designado, y trabaja con, el Director del Evento.

7.1.5.1 Las referencias a "Maestro de Campo" ("Range Master") a lo largo de este reglamento hacen referencia a la persona que está sirviendo como Maestro de Campo en la competencia (o su delegado autorizado para una o más funciones específicas).

7.1.6 Director del Evento (Match Director ("MD")) - Maneja la administración general del evento, incluyendo el armado de escuadras, planificación de horarios, construcción del campo, la coordinación de todo el personal de mantenimiento y la provisión de servicios. Su autoridad y decisiones prevalecerán en relación a todos los asuntos excepto con respecto a las cuestiones en estas reglas las cuales son el dominio del Maestro de Campo. El Director del evento es designado por el club organizador y trabaja junto con el Maestro de Campo y mesa directiva de dicho club.

### 7.2 Disciplina de los Oficiales del evento.

7.2.1 El Maestro de campo posee autoridad sobre todos los oficiales distintos del Director del Evento (exceptuando cuando Director está participando como un competidor más), y es responsable por las decisiones concernientes a conducta y disciplina.

7.2.2 En el eventual caso que un oficial sea acreedor de una sanción disciplinaria, el Maestro de Campo debe enviar un reporte del incidente y los detalles de la acción disciplinaria al Comité técnico de TP y al presidente en turno de la misma asociación.,

7.2.3 Un oficial de campo que haya sido descalificado de un evento por cometer una infracción de seguridad cuando competía, continuará teniendo derecho a servir como oficial para esa competencia. El Maestro de Campo podrá tomar cualquier decisión relacionada con la participación de un oficial.

### 7.3 Designación de Oficiales

7.3.1 El club organizador del evento debe, antes de que comience el mismo, designar un Director del Evento y un Maestro de Campo para que se encarguen de las tareas detalladas en estas reglas. El Maestro de Campo nominado debería, preferentemente, ser el más competente y experimentado Oficial certificado por la FEMETI presente (ver también Regla 7.1.5). Para las competencias Nivel I y II, se puede designar a una misma persona para actuar de Director y Maestro de Campo.

7.3.2 En estas reglas, las referencias a Oficiales (por ejemplo, Oficial de Campo, Maestro de Campo, etc.), significan personal que haya sido oficialmente designado por el club organizador, para servir con una capacidad oficial en el mismo. Las personas que son Oficiales certificados por la FEMETI, pero que, en realidad, están participando como competidores regulares, no tienen posición o autoridad como Oficiales en ese evento. Tales personas no deberían, por tanto, participar en la competencia usando vestimenta que posea la insignia de Oficial de la FEMETI.

7.3.3 Una persona actuando como Oficial de un evento, tendrá prohibido el poseer un arma de fuego enfundada, mientras acompañe y esté tomando el tiempo de un competidor durante su intento en un recorrido de tiro. Las violaciones estarán sujetas a la Regla 7.2.2.

7.3.4 Para eventos nivel 2 y 3 es obligatorio que todos los oficiales de campo hayan recibido y aprobado el curso de juez de campo por parte de FEMETI y hayan recibido su certificación.



## Capítulo 8: El Recorrido de Tiro

### 8.1 Condiciones de Arma Lista

La condición de arma lista para armas cortas será normalmente como se especifica abajo. Sin embargo, en el eventual caso que un competidor falle en cargar la recámara cuando le sea permitido por el briefing escrito de la etapa, tanto sea en forma inadvertida o intencional, el Oficial de Campo no debe tomar ninguna acción, ya que el competidor es siempre el responsable del manejo del arma.

#### 8.1.1 Revolver:

8.1.1.1 Acción Simple Solamente: no están aprobados para competencias de TP.

8.1.1.2 Acción Doble/Selectiva: martillo completamente abatido y cilindro cerrado. Si las pistolas semiautomáticas se preparan con "recámara vacía y sin cargador puesto", los revólveres se preparan con el cilindro vacío, de lo contrario, los revólveres se preparan con un cilindro completamente cargado.

8.1.1.3 Los revólveres no tradicionales (por ejemplo, aquellos que operan en modo de "auto-carga") están sujetos a las siguientes reglas y/o cualquier otro requerimiento estipulado por el Maestro de Campo (ver también Apéndice D5).

#### 8.1.2 Pistolas semiautomáticas:

8.1.2.1 "Simple Acción" - Recámara cargada, martillo montado, con seguro externo aplicado.

8.1.2.2 "Doble Acción" - Recámara cargada, martillo completamente abatido o desmontado (decocked).

8.1.2.3 "Acción Selectiva" - Recámara cargada, martillo completamente abatido o decocked, o recámara cargada y el martillo montado con el seguro externo aplicado.

8.1.2.4 Para todas las pistolas semiautomáticas, el término "seguro externo" significa la leva de seguro primario visible del arma (por ejemplo, el seguro de pulgar en las armas de la familia "1911"). En caso de duda, el Maestro de Campo es la autoridad final en estas cuestiones.

8.1.2.5 Si un arma dispone de una palanca de desmontado del martillo (decocking lever), el martillo deberá ser desmontado, exclusivamente, con ella, sin tocar el gatillo. Si el arma no dispone de dicho dispositivo, el martillo debe ser bajado en forma manual y segura en todo su recorrido hacia adelante (es decir, no debe ser bajado sólo hasta el escalón de "medio montado" u otra posición intermedia similar).

8.1.3 Si un recorrido de tiro requiere que una pistola semiautomática sea preparada con la recámara vacía, la corredera debe estar completamente hacia adelante (cerrada) y el martillo, si lo tiene, debe estar completamente bajo o desmontado (decocked) (también ver Regla 8.1.1.2).

8.1.3.1 Cuando el briefing escrito de una etapa requiere que el arma del competidor y/o su equipo asociado sea puesto sobre una mesa u otra superficie antes de la "Señal de Inicio", ellos deben ser puestos tal cual está estipulado en el briefing escrito de la etapa. Aparte de los componentes normalmente fijados a ellos (por ejemplo: un apoyo para el pulgar, aleta de seguro, tirador para montado (racker), etc.), no se deben usar otros elementos para elevarlos artificialmente (también ver Regla 5.1.8).

8.1.4 A no ser por cumplimiento con los requerimientos de una División (ver Apéndices D), a un competidor no se le debe restringir en el número de cartuchos a ser cargados o recargados en un arma corta. Los briefings escritos de las etapas, sólo pueden estipular cuando se ha de cargar el arma o cuando se requieren recargas obligatorias, cuando esto sea permitido bajo la Regla 1.1.5.2.

8.1.5 Con respecto a las armas cortas usadas en competencias, se aplican las siguientes definiciones:

8.1.5.1 "Simple Acción" significa que la activación del gatillo causa la ocurrencia de una sola acción (es decir, caída del martillo o el percutor).

8.1.5.2 "Doble acción" significa que la activación del gatillo causa la ocurrencia de más de una acción (es decir, el martillo o percutor se levanta o retrocede, y después cae).

8.1.5.3 "Acción Selectiva" significa que el arma corta puede ser operada en modo "Simple Acción" o "Doble Acción".

### 8.2 Condición de Competidor Listo

Esto designa cuando, bajo el comando directo de un Oficial de Campo:

8.2.1 El arma es preparada como se especifique en el briefing escrito de la etapa, y en conformidad con los requerimientos de la División relevante.

8.2.2 El competidor asume la posición de comienzo como se especifique en el briefing escrito de la etapa. A no ser que se especifique otra cosa, el competidor debe estar parado en posición erecta, de frente hacia el fondo del campo, con el arma cargada y enfundada, y los brazos colgando naturalmente a los lados del cuerpo (ver Apéndice E2). A un competidor que intenta o completa un recorrido de tiro, en el cual se usó una posición de comienzo incorrecta, se le puede solicitar, por parte de un Oficial de Campo, que vuelva a disparar el recorrido de tiro.

8.2.3 Un recorrido de tiro nunca debe requerir o permitir que un competidor toque o sostenga un arma, dispositivo de carga o munición después del comando de "Standby" ("Atención") y antes de la "Señal de Inicio" (excepto por los toques inevitables con los antebrazos).

8.2.4 Un recorrido de tiro nunca debe requerir que un competidor desenfunde un arma con la mano inhábil.

8.2.5 Un recorrido de tiro nunca debe requerir que un competidor re-enfunde un arma después de la "Señal de Inicio". Sin embargo, un competidor puede re-enfundar siempre y cuando esto sea realizado en forma segura, y el arma esté o descargada o en una de las condiciones de arma lista especificadas en la Sección 8.1. Las violaciones estarán sujetas a descalificación (ver Regla 10.5.11).

## 8.3 Comunicaciones de Campo

Los comandos de campo aprobados y su secuencia son como sigue:

8.3.1 ("Cargue y Prepare") - (o "Prepare" para las ocasiones cuando se comienza con recámara vacía) - Este comando significa el inicio del "Recorrido de Tiro". Bajo la supervisión directa del Oficial de Campo, el competidor debe mirar hacia el fondo del campo, o en una dirección segura especificada por el Oficial de Campo, ajustarse la protección visual y auditiva, y preparar el arma de acuerdo al briefing escrito de la etapa. Entonces, el competidor, deberá asumir la posición de inicio requerida. En este punto, el Oficial de Campo proseguirá.

8.3.1.1 Una vez que se haya dado el comando apropiado, el competidor no puede moverse fuera de la ubicación de comienzo, antes de la emisión de la "Señal de Inicio", sin la aprobación previa, y bajo directa supervisión, del Oficial de Campo. Una violación resultará en una advertencia para la primera ofensa y puede resultar en la aplicación de la Regla 10.6.1 para una subsiguiente ofensa en el mismo evento.

8.3.2 ("¿Está Listo?") - La falta de cualquier respuesta negativa por parte del competidor, indica que él comprende completamente los requerimientos del recorrido de tiro y está listo para proceder. Si el competidor no está listo al momento de este comando, él deberá decir ("No Listo"). Cuando el competidor esté listo, él debería asumir la posición de inicio requerida para indicar su preparación al Oficial de Campo.

8.3.3 ("Atención") - Este comando debería ser seguido por la "Señal de inicio" dentro de 1 a 4 segundos (también ver Regla 10.2.6).

8.3.4 ("Señal de Inicio") - Es la señal para que el competidor comience su intento en el recorrido de tiro. Si un competidor falla en reaccionar a la "Señal de Inicio", por cualquier razón, el Oficial de Campo confirmará que el competidor está listo para intentar el recorrido de tiro, y continuará los comandos de campo desde el "¿Está Listo?".

8.3.4.1 En el eventual caso que un competidor, inadvertidamente, comience a disparar prematuramente ("comienzo en falso"), el Oficial de Campo, tan pronto como sea posible, detendrá y re-iniciará al competidor una vez que el recorrido de tiro haya sido restaurado.

8.3.4.2 Un competidor que reacciona a la "Señal de Inicio" pero que, por cualquier razón, no continúa con su intento en el recorrido de tiro y falla en obtener un tiempo oficial, registrado en el dispositivo de medición de tiempo operado por el Oficial de Campo, recibirá un tiempo de cero y una puntuación de cero para esa etapa.

8.3.5 ("Alto") - Cualquier Oficial de Campo asignado a una etapa puede emitir este comando, en cualquier momento durante el recorrido de tiro. El competidor deberá cesar de disparar inmediatamente, dejar de moverse y esperar por más instrucciones por parte del Oficial de Campo.

8.3.5.1 Cuando dos o más recorridos de tiro comparten una bahía de tiro o área en común, los Oficiales de Campo pueden enunciar otros comandos intermedios al finalizar el primer recorrido de tiro, a los efectos de preparar al competidor para el segundo y subsiguientes recorridos de tiro (por ejemplo, "Recargue si lo requiere"). Cualquiera de dichos comandos intermedios que sean usados, deben estar claramente establecidos en el briefing escrito de la etapa.

8.3.6 ("Si Terminó, Descargue y Presente") - Si el competidor ha terminado de disparar, él debe bajar su arma y presentarla para inspección por el Oficial de Campo, con la boca del cañón apuntando hacia el fondo del campo, el cargador removido del arma, la corredera trabada o sostenida abierta, y la recámara vacía. Los revólveres deben presentarse con el cilindro hacia afuera y descargado.

8.3.7 ("Si está descargada, Martillo Bajo, Enfunde") - Luego de la emisión de este comando, el competidor no debe reanudar los disparos (ver Regla 10.6.1). Mientras continúa apuntando el arma en forma segura hacia el fondo de la cancha, el competidor debe realizar una verificación final del arma como sigue:

8.3.7.1 Pistolas semiautomáticas - Liberar la corredera y tirar del gatillo (sin tocar el martillo o dispositivo para bajar el mismo (decocker), si es que lo hay). Si la pistola posee un dispositivo, el cual requiera que se inserte un cargador para permitir que se tire del gatillo (seguro de cargador), el competidor debe, cuando se emite éste comando, informar al Oficial de Campo, quién supervisará en forma directa el uso, y subsiguiente remoción, de un cargador vacío para facilitar este proceso.

8.3.7.2 Revolver - Cerrar el cilindro vacío (sin tocar el martillo, si es que lo hay).

8.3.7.3 Si el arma prueba estar vacía, el competidor debe enfundar su arma. Una vez que las manos del competidor están libres del arma enfundada, el recorrido de tiro se declara como terminado.

8.3.7.4 Si el arma no prueba estar vacía, el Oficial de Campo resumirá los comandos desde la Regla 8.3.6 (ver también Regla 10.4.3).



8.3.8 ("Campo Libre") - Hasta que esta declaración no sea dada por el Oficial de Campo, los competidores o Personal de la competencia no deben avanzar, o retroceder, de la línea de tiro o de la ubicación de tiro final. Una vez que se haya hecho esta declaración, los oficiales y competidores podrán avanzar para puntuar, tapar, restaurar blancos, etc.

8.3.9 Un competidor con una discapacidad auditiva severa puede, sujeto a previa aprobación por parte del Maestro de Campo, tener derecho a recibir las Comunicaciones de Campo verbales anteriores, complementadas por señales visuales y/o físicas.

8.3.9.1 Las señales físicas recomendadas son golpéenos en el hombro del lado inhábil del competidor, con un protocolo de cuenta regresiva, a saber, 3 golpéenos para ("¿Está Listo?"), 2 golpéenos para ("Atención") y un golpecito coincidente con la "Señal de Inicio".

8.3.9.2 Los competidores que, en lugar de esto, deseen usar sus propios dispositivos electrónicos o de otro tipo, deben, primeramente, enviarlos al Maestro de Campo para ser examinados, probados y aprobados antes de ser usados.

8.3.10 No hay comunicaciones de campo fijas, diseñadas para ser usadas en la estación de cronógrafo o en una prueba de conformidad de equipo (la cual puede ser conducida en un lugar lejos del campo de tiro). Los competidores no deben manejar sus armas cortas, o remover las banderas de seguridad de las recámaras de las armas largas, según sea el caso, hasta que el examinador le solicite que las armas le sean pasadas a él, de acuerdo a sus instrucciones. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.1.

## 8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro

8.4.1 Cuando esté cargando, recargando o descargando durante un recorrido de tiro, los dedos del competidor deben estar visiblemente fuera del guardamonte excepto donde esté específicamente permitido (ver Reglas 8.1.2.5 y 8.3.7.1), y el arma debe estar apuntando en dirección segura hacia el fondo del parabolas o en otra dirección segura autorizada por el Oficial de Campo (ver Reglas 10.5.1 y 10.5.2).

## 8.5 Movimiento

8.5.1 Excepto cuando el competidor esté realmente apuntando o disparando a los blancos, todo movimiento debe ser realizado con los dedos visiblemente fuera del guardamonte y el seguro externo debería ser aplicado. El arma debe ser apuntada en una dirección segura. "Movimiento" se define como cualquiera de las acciones siguientes:

8.5.1.1 Dar más de un paso en cualquier dirección.

8.5.1.2 Cambiar de posición de tiro (por ejemplo, parado a hincado, de sentado apartado, etc.).

## 8.6 Asistencia o Interferencia

8.6.1 No se puede dar asistencia de ningún tipo a un competidor durante un recorrido de tiro, excepto que cualquier Oficial de Campo asignado a una etapa, en cualquier momento, puede emitir advertencias de seguridad al competidor. Tales advertencias no serán base para que, al competidor, se le otorgue la repetición del recorrido de tiro (re-shoot).

8.6.1.1 A los competidores que estén confinados a una silla de ruedas o dispositivos similares, el Maestro de Campo les puede dar una dispensación especial con respecto a la asistencia en su movilidad. Sin embargo, lo previsto por la Regla 10.2.10 puede aún ser aplicable, a discreción del Maestro de Campo.

8.6.2 Cualquier persona que provea asistencia a un competidor durante un recorrido de tiro sin la previa aprobación de un Oficial de Campo (y el competidor que reciba dicha asistencia) puede, a discreción de un Oficial de Campo, incurrir en una penalización por error de procedimiento para esa etapa y/o estar sujetos a la Sección 10.6.

8.6.3 Cualquier persona que interfiera verbalmente o de otro modo, con un competidor durante su intento en un recorrido de tiro, puede estar sujeto a la Sección 10.6. Si el Oficial de Campo cree que la interferencia afectó significativamente al competidor, él debe reportar el incidente al Maestro de Campo, quien puede, a su discreción, ofrecer al competidor afectado que vuelva a disparar el recorrido de tiro.

8.6.4 En el eventual caso que el contacto inadvertido con el Oficial de Campo u otra influencia externa, haya interferido con el competidor durante el recorrido de tiro, el Oficial de Campo puede ofrecer al competidor que re-dispare el recorrido de tiro. El competidor debe aceptar o rechazar la oferta antes de ver tanto el tiempo como el puntaje de su intento inicial. Sin embargo, si el competidor comete una infracción de seguridad durante cualquiera de esas interferencias, las previsiones de la Sección 10.4 y 10.5 pueden todavía aplicar.

8.6.5 En el eventual caso que una persona aparezca hacia el fondo de la cancha con respecto al competidor, durante el recorrido de tiro, éste debe ser inmediatamente dato por terminado y se debe requerir al competidor que vuelva a disparar el mismo. Si el competidor se da cuenta del problema antes que el Oficial de Campo, él debe detenerse en forma inmediata, dejar de disparar, apuntar el arma en dirección segura y esperar por más instrucciones por parte del Oficial de Campo. Sin embargo, si el competidor falla en cumplir con el procedimiento indicado arriba, las previsiones de las Secciones 10.4 y 10.5, serán aplicables.

8.6.6 Está prohibido el uso de drones, u otros dispositivos controlados en forma remota, a no ser que su uso haya sido aprobado con anterioridad por el Director del Evento.

## 8.7 Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Recorrido

8.7.1 Se les prohíbe a los competidores tomar figura de miras o efectuar disparos en seco antes de la "Señal de Inicio". Las violaciones resultarán en una advertencia para la primera ocurrencia y una penalización de procedimiento para

cada una de las subsiguientes ocurrencias en la misma competencia. Los competidores podrán, mientras apuntan sus armas directamente hacia el suelo en frente de ellos, ajustar sus miras electrónicas.

8.7.2 Cuando conducen su inspección del recorrido de tiro ("walkthrough"), se prohíbe a los competidores el uso de ayudas de puntería (por ejemplo, la totalidad o parte de una réplica de arma de fuego, cualquier parte de un arma real incluyendo cualquier accesorio de ellas, etc.), excepto por sus propias manos. Las violaciones resultarán en una penalización de procedimiento por cada ocurrencia (ver también Regla 10.5.1).

8.7.3 No se le permitirá a ninguna persona que entre o se mueva a través de un recorrido de tiro sin la previa aprobación de un Oficial de Campo asignado a ese recorrido o del Maestro de Campo. Las violaciones incurrirán en una advertencia para la primera ofensa y, las ofensas subsiguientes, pueden estar sujetas a lo previsto por la Sección 10.6 para las ofensas subsiguientes.

## Capítulo 9: Puntuación

### 9.1 Regulaciones Generales

9.1.1 Aproximación a los Blancos - Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 metro sin la previa autorización del Oficial de Campo. La violación de esto resultará en una advertencia para la primera ofensa, pero, a discreción del Oficial de Campo, el competidor o su delegado pueden incurrir en una penalización de procedimiento para subsiguientes ocurrencias dentro de la misma competencia.

9.1.2 Tocar los Blancos - Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben tocar, medir o interferir de ningún modo con ningún blanco sin la autorización del Oficial de Campo. Si el Oficial de Campo considera que el competidor o su delegado han influenciado o afectado el proceso de puntuación debido a tal interferencia, él podrá:

9.1.2.1 Puntuar el blanco afectado como un blanco no impactado (missed); o

9.1.2.2 Imponer penalizaciones por cualquier blanco no-shoot afectado.

9.1.3 Blancos Tapados Prematuramente - Si un blanco es tapado prematuramente, evitando la determinación del puntaje real, el Oficial de Campo debe dar al competidor, la orden de que vuelva a disparar el recorrido de tiro.

9.1.4 Blancos No Restablecidos - Si, después de que un recorrido de tiro haya sido completado por un competidor previo, uno o más blancos no han sido tapados apropiadamente para el competidor que está siendo puntuado, el Oficial de Campo debe juzgar si se puede o no determinar una puntuación precisa. Si hay impactos puntuables extra o impactos penalizables cuestionables, y no es obvio cuales son los impactos hechos por el competidor que se está puntuando, se le debe ordenar, al competidor afectado, que vuelva a disparar el recorrido de tiro.

9.1.4.1 En el eventual caso que los parches o cinta aplicada a un blanco de papel restaurado, sean removidos accidentalmente por el viento, gases expelidos por la boca del cañón del arma u otra razón, y no es obvio para el Oficial de Campo cuales son los impactos realizados por el competidor que está siendo puntuado, al competidor se le solicitará que vuelva a disparar el recorrido de tiro.

9.1.4.2 Un competidor que vacile o se detenga durante su intento de un recorrido de tiro, debido a la creencia de que uno o más blancos no hayan sido restaurados o restablecidos, no tendrá derecho a volver a disparar el recorrido de tiro (re-shoot).

9.1.5 Impenetrable - El área puntuable de todos los blancos puntuables y no-shoots, se considera que es impenetrable. Si:

9.1.5.1 Una bala impacta completamente dentro del área puntuable de un blanco de papel, y continúa e impacta el área puntuable de otro blanco de papel, los impactos en los subsiguientes blancos de papel no contarán para puntuación o penalización, según sea el caso.

9.1.5.2 Una bala impacta completamente dentro del área puntuable de un blanco de papel, y continúa e impacta o hace caer un blanco metálico, esto será tratado como una falla de equipo de campo. Se le solicitará al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro después que el mismo haya sido restaurado.

9.1.5.3 Una bala impacta parcialmente dentro del área puntuable de un blanco de papel o metálico, y continúa e impacta el área puntuable de otro blanco de papel, el impacto en el subsiguiente blanco de papel también contará para puntuación o penalización, según sea el caso.

9.1.5.4 Una bala impacta parcialmente dentro del área puntuable de un blanco de papel o metálico, y continúa y hace caer (o impacta el área puntuable de) otro blanco metálico, el subsiguiente blanco metálico caído (o impactado) también contarán para puntuación o penalización, según sea el caso.

9.1.6 Cobertura dura - A no ser que, en el briefing escrito de una etapa, sean descritos específicamente como "cobertura blanda" (soft cover) (ver Regla 4.1.4.2), todas las escenografías, paredes, barreras, pantallas de visión y otros obstáculos, serán considerados como "cobertura dura" (hard cover) impenetrable. Si:

9.1.6.1 Una bala impacta completamente dentro de cobertura dura, y continúa para impactar cualquier blanco de papel puntuable o no-shoot, ese impacto no contará para puntuación o penalización, según sea el caso. Si no se puede determinar cuál(es) impacto(s) en un blanco de papel puntuable o no-shoot son el resultado de disparos hechos a través de cobertura dura, el blanco de papel puntuable o no-shoot será calificado ignorando el número aplicable de impactos puntuables de mayor valor.

9.1.6.2 Una bala impacta completamente dentro de cobertura dura, y continúa para impactar o hacer caer un blanco metálico, esto será tratado como falla de equipo de campo (ver Sección 4.6). Se le solicitará al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro, después que haya sido restaurado.

9.1.6.3 Una bala impacta parcialmente dentro de cobertura dura, y continúa para impactar el área puntuable de un blanco de papel, el impacto en dicho blanco contará para puntuación o penalización, según sea el caso.

9.1.6.4 Una bala impacta parcialmente dentro de cobertura dura, y continúa para hacer caer un blanco metálico puntuable, el blanco metálico caído contará para puntuación. Si una bala impacta parcialmente dentro de la cobertura dura, y continúa haciendo caer o impacta un blanco metálico penalizable, el blanco caído o impactado como consecuencia, contará como penalización.

9.1.7 Postes de soporte - Los postes de soporte de los blancos no son ni cubierta dura ni cubierta blanda. Los disparos que hayan pasado completamente o parcialmente a través de los postes de soporte de los blancos y, los cuales impactan un blanco de papel o metal, contarán para puntuación o penalización, según sea el caso.

## 9.2 Método de Puntuación

9.2.1 "Comstock" - Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número ilimitado de disparos a ser realizados, número estipulado de disparos puntuables por blanco.

9.2.1.1 El puntaje de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número de disparos por blanco estipulados, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos decimales) tomado por el competidor en completar el recorrido de tiro, para arribar a un factor de acierto (hit factor). El resultado general de la etapa se factoriza dándole al competidor con el hit factor más elevado la máxima cantidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores, ordenados en forma relativa debajo del ganador de la etapa.

9.2.2 Los resultados por etapa deben ordenar a los competidores dentro de la División relevante, en orden descendiente de puntos individuales obtenidos, calculados con 4 decimales.

9.2.3 Los resultados de la competencia deben ordenar a los competidores dentro de la División relevante en orden descendiente del total combinado de puntos individuales obtenidos por etapa, calculados con 4 decimales.

## 9.3 Empates

9.3.1 Si, en opinión del Director del evento, debe romperse un empate en los resultados de una competencia, los competidores afectados deberán disparar uno o más recorridos de tiro, nominados o creados por el Director del Evento, hasta que se rompa el empate. El resultado de este "desempate" (tiebreaker) sólo será usado para determinar la posición final de los competidores afectados, y sus puntos permanecerán sin cambios. Los empates nunca deben romperse por azar.

## 9.4 Valores de Puntajes y Penalizaciones de los Blancos

9.4.1 Los impactos en los blancos y no-shoots serán puntuados de acuerdo a los valores aprobados por el comité técnico (ver Apéndices B y C y más abajo).

9.4.2 Cada impacto visible en el área puntuable de un blanco de papel no-shoot, será penalizado con menos 10 puntos, hasta un máximo de 2 impactos por blanco no-shoot.

9.4.3 Cada impacto visible en el área puntuable de un blanco no-shoot de metal, será penalizado con menos 10 puntos, hasta un máximo de 2 impactos por blanco no-shoot, sin importar que haya sido diseñado para caer o no.

9.4.4 Cada impacto perdido (miss) será penalizado con menos 10 puntos, excepto en el caso que sean blancos que desaparecen (ver Regla 9.9.2).

## 9.5 Políticas de Puntuación de Blancos

9.5.1 A no ser que se especifique otra cosa en el briefmg escrito de una etapa, a los blancos de papel puntuables se les debe disparar un mínimo de un disparo a cada uno, con los dos mejores impactos puntuados. A los blancos metálicos puntuables se les debe disparar un mínimo de un disparo a cada uno y deben caer para puntuar.

9.5.2 Si el diámetro del impacto de una bala en un blanco puntuable toca la línea de separación entre dos áreas puntuables, o la línea entre el borde no puntuable y un área puntuable, o si atraviesa varias áreas puntuables, será calificado con el más alto valor.

9.5.3 Si el diámetro de una bala toca el área puntuable de blancos superpuestos puntuables y/o no-shoots, él recibirá todos los puntos y penalizaciones aplicables.

9.5.4 Los desgarros radiales que parten hacia afuera desde la perforación de una bala, no contarán para puntaje ni penalización.

9.5.4.1 Perforaciones agrandadas en blancos de papel, las cuales excedan el diámetro de la bala del competidor no contarán para calificación o penalización, a no ser que haya evidencia visible dentro de los residuos de la perforación (por ejemplo, una marca de grasa, estrías, una corona, etc.), para eliminar la presunción de que la perforación haya sido causada por un rebote o restos de una bala (splatter).

9.5.5 El puntaje mínimo para una etapa será cero.

9.5.6 Un competidor que falle en disparar al frente de cada blanco puntuable en un recorrido de tiro, por lo menos un disparo, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada blanco, por "falla al enfrentar a un blanco", como también en las penalizaciones apropiadas por misses (ver Regla 10.2.7).

9.5.7 Impactos visibles en blancos de papel puntuables o no-shoots, los cuales son el resultado de disparos efectuados a través de la parte trasera de ese u otro blanco de papel puntuable o no-shoot, y/o impactos que fallen en crear un agujero claramente distinguible a través del frente de un blanco de papel puntuable o no-shoot, no contarán para puntuación o penalización, según sea el caso.

## 9.6 Verificación y Objeción de Puntajes

9.6.1 Después que el Oficial de Campo haya declarado ("Campo Libre"), al competidor o a su delegado se le permitirá que acompañe al oficial responsable de la puntuación para verificar la misma.

9.6.2 El Oficial de Campo responsable de un recorrido de tiro, puede estipular que el proceso de calificación comenzará mientras el competidor se encuentra completando el mismo. En tales casos, el delegado del competidor tiene derecho a acompañar al oficial responsable de la puntuación a los efectos de verificar la misma. Los competidores deben ser avisados de este procedimiento durante el briefing de la escuadra.

9.6.3 Un competidor (o su delegado) que falla en verificar un blanco durante el proceso de puntuación, pierde todo derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.

9.6.4 Cualquier objeción a un puntaje o penalización debe ser apelada al Oficial de Campo por el competidor (o su delegado) antes de que el blanco en cuestión sea pintado, tapado, o restaurado, de lo contrario, tales objeciones no serán aceptadas.

9.6.5 En el caso que el Oficial de Campo mantenga el puntaje o penalización original y el competidor no esté satisfecho, éste podrá apelar al Jefe de Oficiales de Campo y después al Maestro de Campo para una decisión.

9.6.6 La decisión del Maestro de Campo con respecto a la calificación de impactos en blancos y no-shoots será final. No se permitirán ulteriores apelaciones con respecto a tales decisiones de calificación.

9.6.7 Durante una objeción de puntaje, el/los blanco/s en cuestión no debe/n ser tapado/s, ni interferido/s de ninguna manera, hasta que la cuestión sea resuelta, de no ser así, se aplicará la Regla 9.1.3. El Oficial de Campo podrá retirar el blanco de papel en disputa del recorrido de tiro, para posterior revisión, a los efectos de evitar demoras en el evento. Ambos, el Oficial de Campo y el competidor, deberán firmar el blanco e indicar claramente cuál(es) es(son) el(los) impacto(s) sujeto(s) a objeción.

9.6.8 Como y cuando sea necesario, se debe usar en forma exclusiva plantillas de calificación (scoring overlays) aprobados por el Maestro de Campo, para verificar y/o determinar la zona puntuable aplicable a los impactos en un blanco de papel.

9.6.9 La información de puntuación podrá ser transmitida mediante el uso de señales con las manos (Ver Apéndice F1). Si un puntaje es objetado, los blancos en cuestión no deben ser restaurados hasta que hayan sido verificados por el competidor o su delegado, de acuerdo con todas las disposiciones que haya aprobado de antemano el Maestro de Campo (ver también la Regla 9.1.3)

## 9.7 Hojas de Puntuación (Planillas)

9.7.1 El Oficial de Campo debe registrar toda la información (incluyendo cualquier advertencia formulada) en la hoja de puntuación de cada competidor, antes de firmarla. Después que el Oficial de Campo la haya firmado, el competidor debe agregar su firma en el lugar apropiado. Si el Director lo aprueba, podrán utilizarse firmas electrónicas en las hojas de puntuación. Deben usarse números enteros para registrar puntajes o penalizaciones. El tiempo transcurrido utilizado por el competidor para completar el recorrido de tiro, debe ser registrado, en el lugar apropiado, con 2 decimales.

9.7.2 Si se requiere hacer correcciones a una hoja de puntuación, éstas deben estar claramente ingresadas en el original y demás copias de la misma. El competidor y el Oficial de Campo deberían poner sus iniciales para cualquier corrección.

9.7.3 Si por cualquier razón, un competidor rechaza firmar o poner sus iniciales en una hoja de puntuación, la cuestión debe ser referida al Maestro de Campo. Si el Maestro de Campo está satisfecho de que el recorrido de tiro ha sido conducido y puntuado correctamente, la hoja de puntuación sin firmar será enviada en forma normal para su inclusión en los resultados de la competencia.

9.7.4 Una hoja de puntuación firmada por ambos, un competidor y un Oficial de Campo, es evidencia concluyente que el recorrido de tiro ha sido completado, y que el tiempo, puntajes y penalizaciones registrados en la misma, son correctos y no recusados. La hoja de puntuación firmada se considera un documento definitivo y, con excepción de un consentimiento mutuo entre el competidor y el Oficial de Campo firmante, o debido a una decisión de arbitraje, sólo podrá ser modificada para corregir errores aritméticos o para agregar penalizaciones de procedimiento bajo la Regla 8.6.2.

9.7.5 Si se encuentra que una hoja de puntuación tiene datos insuficientes o en exceso, o si el tiempo no ha sido registrado en ella, esa hoja debe ser inmediatamente referida al Maestro de Campo quien, normalmente, le solicitará al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro.

9.7.6 En el eventual caso que, por cualquier razón, no sea posible efectuar el re-shoot, prevalecerán las siguientes acciones:

9.7.6.1 Si falta el tiempo, el competidor recibirá puntaje cero para esa etapa.

9.7.6.2 Si se ha registrado un número insuficiente de impactos o misses, aquellos que hayan sido registrados serán considerados completos y concluyentes.

9.7.6.3 Si se ha registrado un número en exceso de impactos o misses, se usarán los impactos puntuables de mayor puntaje que se hayan registrado.

9.7.6.4 Las penalizaciones de procedimiento registradas en la hoja de puntuación serán consideradas completas y concluyentes, excepto si se aplica la Regla 8.6.2.

9.7.6.5 Si en la hoja de puntuación falta la identificación del competidor, ella deberá ser referida al Maestro de Campo, quien debe tomar cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.

9.7.7 En el eventual caso que el original de una hoja de puntuación se pierda o esté de otro modo no disponible, se usará la copia duplicado del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico aceptado por el Maestro de Campo. Si la copia del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico no se encuentran disponibles, o son considerados por el Maestro de Campo como insuficientemente legibles, se le solicitará al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro. Si el Maestro de Campo considera que no es posible efectuar el re-shoot, por cualquier razón, el competidor incurrirá en un tiempo y calificación de cero para la etapa afectada.

9.7.7.1 Una vez que el re-shoot se haya completado, el resultado del re-shoot permanecerá, aún si con posterioridad, el registro de la puntuación original sea descubierto.

9.7.8 A ninguna persona, que no sea un Oficial autorizado, se le permitirá manipular el original de una hoja de puntuación que se encuentre retenida en una etapa. O en cualquier otro lugar, después que haya sido firmada por el competidor y un Oficial de Campo, sin la previa aprobación del Oficial de Campo o de personal que esté directamente involucrado con el área de Estadísticas. Las violaciones incurrirán en una advertencia (warning) para la primera ofensa, pero estarán sujetas a la Sección 10.6 para las subsiguientes ocurrencias en el mismo evento.

## 9.8 Responsabilidad de la Puntuación

9.8.1 Cada competidor tiene la responsabilidad de mantener un registro preciso de sus puntajes, verificando los listados publicados por el Oficial de Estadísticas.

9.8.2 Después que todos los competidores hayan completado el evento, se deben publicar los resultados provisionales por etapa, en un lugar visible en el campo de tiro, con el propósito de que los competidores los verifiquen. Se debe indicar claramente la hora y fecha en que tales resultados fueron realmente publicados (no solamente impresos) en cada lugar.

9.8.3 Si un competidor detecta un error en esos resultados, él debe presentar una apelación al Oficial de Estadísticas dentro de 1 (una) hora después de que los resultados hayan sido publicados realmente. Si la apelación no se presenta dentro del límite de tiempo, los puntajes publicados permanecerán y la apelación será ignorada.

9.8.4 A los competidores que hayan sido programados (o de otro modo autorizados por el Director del Evento) para completar todos los recorridos de tiro en una competencia en un período de tiempo menor a la duración total del evento (por ejemplo, formato de un día en un evento de tres días, etc.), se les solicitará que verifiquen sus resultados provisionales del evento de acuerdo a los procedimientos especiales y límites de tiempo especificados por el Director (por ejemplo, vía un sitio web), de lo contrario, no se aceptarán apelaciones por puntuación. Los procedimientos relevantes deben ser publicados por adelantado en la literatura del evento y/o por medio de una nota publicada en un lugar visible del campo de tiro antes del comienzo de la competencia (ver también Sección 6.6).

9.8.5 Un Director puede elegir tener los resultados publicados electrónicamente (por ejemplo, vía un sitio web) además de, o como alternativa a, físicamente imprimirlos. Si es así, los procedimientos relevantes deben ser publicados con antelación en la literatura del evento y/o por medio de un anuncio publicado en un lugar visible en el campo de tiro, antes de que dé comienzo el evento. Se deberá proveer a los competidores de las facilidades necesarias (por ejemplo, un computador) para ver los resultados si es que, el Director, ha elegido sólo publicar los resultados electrónicamente.

## 9.9 Puntuación de Blancos que Desaparecen

9.9.1 Los blancos móviles que presentan, por lo menos, una porción del área puntuable de más alto valor cuando están en reposo (tanto sea antes o después de la activación inicial), o aquellos que aparecen y desaparecen continuamente por el tiempo que dure el intento del competidor de un recorrido de tiro, no son blancos que desaparecen y siempre incurrirán en penalizaciones de "falla al enfrentar" y/o impactos faltantes (misses).

9.9.2 Los blancos móviles que no cumplen con los criterios de arriba, son blancos que desaparecen y no incurrirán en penalizaciones de "falla al enfrentar" o misses a no ser que un competidor falle en activar el mecanismo que inicia el movimiento del blanco antes o cuando efectúa su último disparo para ese recorrido de tiro.

9.9.3 Los blancos fijos que presentan, por lo menos, una porción de la zona A, tanto sea antes como después de la activación de un no-shoot que los oculten o de una barrera de visión móviles, no son blancos que desaparecen e incurrirán en penalizaciones por "falla al enfrentar" o impactos faltantes (misses).

9.9.4 Los blancos que presenten, por lo menos, una porción de la zona A, cada vez que el competidor opera un activador mecánico (por ejemplo, una cuerda, palanca, pedal, puerta, etc.), no están sujetos a esta sección.

9.9.5 Si un recorrido de tiro requiere que un competidor esté confinado a un equipo de campo, el cual viaja de una ubicación a otra durante su intento al recorrido de tiro, cualquier blanco que pueda ser enfrentado desde el equipo durante una parte de su recorrido, y los cuales no pueden ser re-enfrentados subsiguientemente, se considerarán blancos que desaparecen.

## 9.10 Tiempo Oficial

9.10.1 Sólo el dispositivo de medición de tiempo operado por el Oficial de Campo debe ser usado para registrar el tiempo oficial transcurrido de un intento de un competidor en un recorrido de tiro. Si un Oficial de Campo asignado a un recorrido de tiro (o un Oficial de más alto nivel) entienden que un dispositivo de medición de tiempo está defectuoso, a un competidor cuyo intento no pueda ser certificado con un tiempo preciso, se le debe solicitar que vuelva a disparar (re-shoot) el recorrido de tiro.

9.10.2 Si, en opinión de un Comité de Arbitraje, el tiempo acreditado a un competidor para un recorrido de tiro es considerado irreal, se solicitará al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro (ver Regla 9.7.4)

## 9.11 Software oficial

En este momento PractiScore es el único software de puntuación electrónica aprobado por TP/FEMETI para competencias de Tiro Practico.



# Capítulo 10: Penalizaciones y Descalificaciones

## 10.1 Penalizaciones de Procedimiento - Regulaciones Generales

10.1.1 Las penalizaciones de procedimiento (errores de procedimiento) son impuestas cuando un competidor falla en cumplir con los procedimientos especificados en el briefing escrito de la etapa y/o se encuentra que está en violación de otras reglas generales. El Oficial de Campo que impone la penalización debe registrar claramente, en la hoja de puntuación del competidor, el número de errores, y la razón por la que fueron impuestos.

10.1.2 Los errores de procedimiento son evaluados a menos 10 puntos cada uno.

10.1.3 Un competidor disputando la aplicación o número de errores de procedimiento, puede apelar al Jefe de Oficiales de Campo y/o al Maestro de Campo. Un competidor que continúe en desacuerdo, puede presentar una apelación por arbitraje.

10.1.4 Las penalizaciones de procedimiento no pueden ser anuladas por subsiguientes acciones del competidor. Por ejemplo, un competidor que efectúa un disparo a un blanco mientras se encontraba faltando a una línea, todavía incurrirá en las penalizaciones aplicables aún si él, a continuación, dispara al mismo blanco mientras no comete falta a la línea.

## 10.2 Penalizaciones de Procedimiento - Ejemplos Específicos

10.2.1 Un competidor que efectúa disparos mientras cualquier parte de su cuerpo está tocando el suelo o cualquier objeto, más allá de una Línea de Falta, recibirá una penalización de procedimiento por cada ocurrencia. No se aplica ninguna penalización si el competidor no efectúa ningún disparo mientras está en falta, excepto cuando es aplicable la Regla 2.2.1.5.

10.2.1.1 Sin embargo, si el competidor ha ganado alguna ventaja competitiva significativa en cualquier blanco(s) mientras está en falta, en su lugar, se le puede aplicar una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado al(los) blanco(s) en cuestión, mientras esté en falta.

10.2.2 Un competidor que no cumpla con el procedimiento especificado en el briefing escrito de la etapa, incurrirá en un error de procedimiento por cada ocurrencia. Sin embargo, si el competidor ha ganado una ventaja competitiva significativa durante el no-cumplimiento, el competidor podrá recibir una penalización por cada disparo efectuado, en lugar de la penalización simple (por ejemplo, efectuar uno o más disparos contrariando la ubicación, posición de tiro o postura requerida).

10.2.3 Cuando se aplican múltiples penalizaciones en los casos de arriba, ellas no deben exceder el máximo número de impactos puntuables que puedan ser alcanzados por el competidor. Por ejemplo, un competidor que gana una ventaja mientras sobrepasa una Línea de Falta donde son visibles sólo 4 blancos metálicos, recibirá un error de procedimiento por cada disparo efectuado mientras estaba en falta, hasta un máximo de 4 penalizaciones, sin importar del número de disparos realmente efectuados.

10.2.4 Un competidor que no cumpla con una recarga obligatoria incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado, después del punto donde era requerida la recarga, hasta que la recarga sea realizada.

10.2.5 En un Túnel de Cooper, un competidor que mueva una o más piezas del material del techo, recibirá una penalización de procedimiento por cada pieza de dicho material que caiga. Las piezas del material del techo que caigan porque el competidor ha empujado o chocado contra los parantes verticales, o como resultado de los gases de boca del arma o del re-elevamiento o retroceso de la misma, no serán penalizadas.

10.2.6 Un competidor quien se "desliza" (creeping) (por ejemplo, mueve las manos hacia el arma, un cargador o munición) o se mueve físicamente a una posición, o postura de tiro más ventajosa, después del comando de ("Atención") y antes de la emisión de la "Señal de Inicio", incurrirá en un error de procedimiento. Si el Oficial de Campo puede detener al competidor a tiempo, se le aplicará una advertencia para la primera ofensa y, el competidor, será re-iniciado.

10.2.7 Un competidor que no cumple con efectuar, a cualquier blanco puntuable, por lo menos un disparo, incurrirá en una penalización de procedimiento por blanco, más el número aplicable de misses, excepto cuando aplique lo previsto en la Regla 9.9.2.

10.2.8 Si un recorrido de tiro (o parte del mismo) especifica que se debe tirar sólo con mano hábil o inhábil, un competidor incurrirá en un error de procedimiento por cada ocurrencia de tocar el arma (o recogerla de una mesa, etc.) con la otra mano, luego de la "Señal de Inicio" (o desde el punto desde el cual se ha estipulado el disparar con una sola mano). Las excepciones son desactivar el seguro externo (sin recoger el arma), recargar o corregir un mal funcionamiento. Sin embargo, al competidor se le aplicará un error de procedimiento con una base de "por disparo efectuado" cuando usa la otra mano o brazo para:

10.2.8.1 soportar el arma o la muñeca, mano o brazo estipulado mientras efectúa disparos;

10.2.8.2 incrementar la estabilidad con el suelo, una barrera u otro elemento de escenografía mientras efectúa disparos.

10.2.9 Un competidor que deja una ubicación de tiro puede retornar y disparar de nuevo desde la misma ubicación, siempre y cuando lo haga en forma segura. Sin embargo, los briefings escritos para Clasificadores y competencias Nivel I y II, pueden prohibir dichas acciones, en cuyo caso, se aplicará una penalización de procedimiento por disparo efectuado.



10.2.10 Penalización Especial: Un competidor que no pueda ejecutar completamente cualquier parte de un recorrido de tiro debido a una incapacidad o herida, puede, antes de hacer su intento en el recorrido de tiro, pedir que el Maestro de Campo aplique una penalización en lugar del requerimiento establecido.

10.2.10.1 Si la solicitud es aprobada por el Maestro de Campo, éste debe establecer, antes de que el competidor haga su intento del recorrido de tiro, la extensión de la penalización especial a ser deducida, que irá desde un 1% a un 20% de los puntos del competidor "tal como se dispararon".

10.2.10.2 Alternativamente, el Maestro de Campo puede renunciar a la aplicación de las sanciones con respecto a un competidor que, debido a que tienen una discapacidad física significativa, es incapaz de cumplir con los requisitos establecidos del recorrido.

10.2.10.3 Si la solicitud es denegada por el Maestro de Campo, se aplicarán las penalizaciones de procedimiento normales.

10.2.11 Un competidor que efectúe disparos por sobre una barrera construida con una altura de por lo menos 1.8 metros, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado (ver también Regla 2.2.3.1).

## 10.3 Descalificación - Regulaciones Generales

10.3.1 Un competidor que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida durante una competencia de TP, será descalificado, y se le prohibirá que intente los restantes recorridos de tiro, sin importar la planificación o estructura física del evento, en espera del veredicto de cualquier apelación presentada de conformidad con el Capítulo 11 de éstas reglas.

10.3.2 Cuando se emite una descalificación, el Oficial de Campo debe registrar las razones de la misma, y la fecha y hora del incidente en la hoja de puntuación del competidor, y el Maestro de Campo deberá ser notificado lo antes posible.

10.3.3 Los puntajes de un competidor que haya recibido una descalificación, no deben ser eliminados de los resultados y, éstos, no deben ser declarados definitivos por el Director, hasta que el límite de tiempo establecido en la Regla 11.3.1 haya pasado, provisto que no se haya presentado una apelación de arbitraje de ninguna cuestión, al Maestro de Campo (o su delegado).

10.3.4 Si una apelación por arbitraje es enviada dentro del límite de tiempo establecido en la Regla 11.3.1, prevalecerá lo previsto en la Regla 11.3.2.

10.3.5 Los puntajes para un competidor que haya completado un pre-match o competencia principal sin una descalificación, no serán afectados por una descalificación recibida mientras el competidor esté participando en un Shoot-Off u otra competencia colateral (ver también Regla 6.2.4).

## 10.4 Descalificación - Descarga Accidental

Un competidor que cause una descarga accidental debe ser detenido por el Oficial de Campo lo antes posible. Una descarga accidental se define como sigue:

10.4.1 Un disparo, que viaja sobre el parabolas trasero, lateral o en cualquier otra dirección, especificada en el briefing escrito de la etapa, considerada como insegura por los organizadores del evento. Nótese que un competidor quién legítimamente efectúa un disparo a un blanco, el cual viaja en dirección insegura, no será descalificado, pero se aplicarán las previsiones de la Sección 2.3.

10.4.2 Un disparo el cual impacta el suelo dentro de los 3 metros del competidor, excepto cuando se esté disparando a un blanco de papel a menos de 3 metros del competidor. Una bala que impacta el suelo dentro de los 3 metros del competidor debido a una carga fallada (squib load), está exenta de esta regla.

10.4.3 Un disparo que ocurre mientras se está realmente cargando, recargando o descargando un arma. Esto incluye cualquier disparo que ocurra durante los procedimientos delineados en las Reglas 8.3.1 y 8.3.7 (también ver Regla 10.5.9).

10.4.3.1 Excepción - una detonación, la cual ocurre mientras se esté descargando un arma, no se considera un disparo o descarga sujeta a descalificación. Sin embargo, puede aplicar la Regla 5.1.6.

10.4.4 Un disparo que ocurre durante la acción correctiva de un mal-funcionamiento del arma.

10.4.5 Un disparo que ocurre durante la transferencia del arma corta de una mano a otra.

10.4.6 Un disparo que ocurre durante un desplazamiento, excepto cuando se esté, en realidad, disparando a los blancos.

10.4.7 Un disparo hecho a un blanco metálico desde una distancia menor a 7 metros, medida desde el frente del blanco a la parte más cercana del cuerpo del competidor que esté en contacto con el suelo (ver Regla 2.1.3).

10.4.8 En esta Sección, si se puede establecer que la causa de la descarga es debida a una parte rota o defectuosa del arma, que el competidor no haya cometido ninguna infracción de seguridad de esta Sección, y que una descalificación no será invocada, pero el puntaje del competidor para esa etapa, será cero.

10.4.8.1 El arma deberá ser presentada inmediatamente, para inspección, al Maestro de Campo o su delegado, quien inspeccionará el arma y llevará a cabo todas las pruebas necesarias para establecer que parte rota o defectuosa causó la descarga. Un competidor no podrá, después, apelar una descalificación por una descarga

accidental debida a una parte rota o defectuosa si, él, no presenta el arma para inspección previo a abandonar el recorrido de tiro.

## 10.5 Descalificación - Manejo Inseguro del Arma

Ejemplos de manejo inseguro de un arma incluyen, pero no están limitados a:

10.5.1 Manejar un arma en cualquier momento, excepto en un área de seguridad designada o cuando se esté bajo supervisión de, y en respuesta a un comando directo emitido por, un Oficial de Campo.

10.5.2 Permitir que la boca del cañón apunte hacia la parte delantera de la cancha, o pasando los ángulos por omisión o específicos, durante un recorrido de tiro (excepciones limitadas: ver Reglas 2.1.2.1, 5.2.7.3 y 10.5.6).

10.5.3 Si en cualquier momento durante un recorrido de tiro, un competidor deja caer su arma o causa que esta caiga, cargada o no. Nótese que un competidor quien, por cualquier razón durante un recorrido de tiro, en forma segura e intencional coloca el arma en el suelo u otro objeto estable no será descalificado siempre y cuando:

10.5.3.1 El competidor mantenga contacto físico con el arma, hasta que ésta sea colocada firme y seguramente en el suelo u otro objeto estable, y

10.5.3.2 El competidor permanece, todo el tiempo, dentro de 1 metro del arma (excepto cuando el arma se coloca a mayor distancia, bajo la supervisión de un Oficial de Campo, a los efectos de cumplir con la posición de comienzo); y

10.5.3.3 No ocurre nada de lo previsto por la Regla 10.5.2; y

10.5.3.4 El arma se encuentra en la condición de lista (ready condition) como se especifique en la Sección 8.1; o

10.5.3.5 El arma está descargada y la acción se encuentra abierta.

10.5.4 Desenfundar o enfundar un arma dentro de los confines de un túnel.

10.5.5 Permitir que la boca del cañón de un arma apunte a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un recorrido de tiro (es decir, barrido). No se aplicará una descalificación si el barrido ocurre mientras se desenfunda o enfunda un arma, siempre y cuando los dedos del competidor estén claramente fuera del guardamonte.

10.5.6 Permitir que la boca del cañón de un arma cargada apunte hacia atrás a la parte delantera de la cancha (donde se encuentra el público) más allá de un radio de 1 metro, desde los pies del competidor, cuando se desenfunda o enfunda el arma. La concesión de 1 metro, sólo se aplica cuando el competidor está enfrentado directamente hacia el fondo de la cancha.

10.5.7 Portar o usar más de un arma durante un recorrido de tiro.

10.5.8 Falla en mantener los dedos fuera del guardamonte mientras se corrige un mal funcionamiento del arma donde, el competidor, claramente mueve el arma, alejándola de los blancos a que apunta.

10.5.9 Falla en mantener los dedos fuera del guardamonte durante la carga, recarga o descarga excepto donde esté específicamente permitido (ver Reglas 8.1.2.5, 8.3.7.1 y 8.7.1).

10.5.10 Falla en mantener los dedos fuera del guardamonte durante el movimiento de acuerdo con la Regla 8.5.1.

10.5.11 Tener un arma cargada y enfundada, en cualquiera de las siguientes condiciones:

10.5.11.1 Una pistola semiautomática de simple acción con la recámara cargada y sin el seguro activado.

10.5.11.2 Una pistola de doble acción o de acción selectiva con el martillo montado y el seguro no activado.

10.5.11.3 Un revolver con el martillo montado.

10.5.12 Manejar munición viva o falsa (dummy) en un Área de Seguridad, contrariando la Regla 2.4.4.

10.5.12.1 La palabra "manejar" no impide que los competidores entren a un Área de Seguridad con munición en cargadores o cargadores rápidos en sus cinturones, en sus bolsillos, o en su bolso de campo, siempre y cuando el competidor no remueva físicamente los cargadores o cargadores rápidos llenos, de sus dispositivos de retención o almacenamiento mientras esté dentro del Área de Seguridad.

10.5.13 Poseer un arma cargada en otro momento que no sea cuando sea específicamente autorizado por un Oficial de Campo.

10.5.14 Recuperar un arma caída. Las armas caídas deben, siempre, ser recuperadas por un Oficial de Campo quien, después de verificar y/o descargar el arma, la colocará directamente en la caja del arma, una funda para armas o en la funda del competidor. Dejar caer un arma descargada o causar que caiga, fuera de un recorrido de tiro, no es una infracción. Sin embargo, un competidor quien recupere un arma caída, recibirá una descalificación.

10.5.15 Usar munición prohibida y/o insegura (ver Reglas 5.5.4, 5.5.5. y 5.5.6), y/o usar un arma prohibida (ver Reglas 5.1.10 y 5.1.11).

## 10.6 Descalificación - Conducta Antideportiva

10.6.1 Los competidores serán descalificados por conductas, las cuales un Oficial de Campo, considere que son antideportivas. Ejemplos incluyen, pero no están limitadas a, hacer trampas, comportamiento deshonesto, no cumplir

con directivas razonables de un oficial, o cualquier comportamiento capaz de hacer caer al deporte en mala reputación. El Maestro de Campo deberá ser notificado tan pronto como sea posible.

10.6.2 Un competidor quien, en consideración del Oficial de Campo, intencionalmente, haya removido o causado la pérdida de la protección visual o auditiva, a los efectos de ganar un re-shoot o una ventaja, será descalificado.

10.6.3 Otras personas podrán ser expulsadas del campo por conductas consideradas inaceptables por un Oficial de Campo. Ejemplos incluyen, pero no están limitadas a, no cumplir con directivas razonables de un oficial, interferencia con la operación de un recorrido de tiro y/o un intento de un competidor en el mismo, y cualquier otro comportamiento capaz de hacer caer al deporte en mala reputación.

## 10.7 Descalificación - Sustancias Prohibidas

10.7.1 Durante los eventos de TP, se requiere que todas las personas estén en completo control tanto físico como mental de sí mismas.

10.7.2 El comité de TP considera como una ofensa extremadamente seria el abuso de productos alcohólicos, drogas sin prescripción médica o no esencial y el uso de drogas ilegales para la mejora del desempeño, sin importar como se tomen o administren.

10.7.3 Excepto cuando se usen para propósitos medicinales, los competidores y oficiales no deben estar afectados por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol) durante los mismos. Cualquier persona, quien, en opinión del Maestro de Campo, está visiblemente bajo la influencia de cualquiera de los ítems descritos aquí, será descalificada del evento y puede ser requerida a abandonar el campo.

10.7.4 El comité de TP se reserva el derecho de prohibir cualquier sustancia general o específica y a introducir, en cualquier momento, comprobaciones para detectar la presencia de dichas sustancias (ver Reglas Anti-Doping).

# Capítulo 11: Arbitraje e Interpretación de las Reglas

## 11.1 Principios Generales

11.1.1 Administración - Es inevitable que, en actividades competitivas gobernadas por reglas, se presenten ocasionales disputas. Está reconocido que, a los más altos niveles de competición, los resultados son mucho más importantes para el competidor individual. Sin embargo, una administración y planificación efectiva de una competencia, evitará la mayoría, si no todas, las disputas.

11.1.2 Acceso - Las protestas pueden ser enviadas para arbitraje de acuerdo con las siguientes reglas, por cualquier asunto excepto donde sea específicamente denegado por otra regla. Las protestas provenientes de una descalificación por una infracción de seguridad sólo serán aceptadas para determinar si las circunstancias excepcionales justifican o no una reconsideración de la descalificación. Sin embargo, la comisión de la infracción, tal como la describe el Oficial, no está sujeta a objeción o apelación.

11.1.3 Apelaciones - Las decisiones las toma inicialmente el Oficial de Campo. Si el querellante está en desacuerdo con una decisión, se debería llamar al Jefe de Oficiales de Campo para la etapa o área en cuestión, para que decida. Si el desacuerdo persiste, se debe pedir al Maestro de Campo que decida.

11.1.4 Apelación al Comité - En caso que el querellante continúa estando en desacuerdo con la decisión, él puede apelar al Comité de Arbitraje enviando una protesta formal en primera persona.

11.1.5 Retención de Evidencia - El querellante tiene la obligación de informar al Maestro de Campo de su deseo de presentar su recurso ante el Comité de Arbitraje y puede pedir que los oficiales retengan cualquier y toda la documentación relevante u otra evidencia, en espera de la audiencia. Pueden ser aceptadas como evidencia, grabaciones de audio y/o video.

11.1.6 Preparación de la Apelación - El querellante es responsable de la preparación y envío de la solicitud escrita, junto con el canon apropiado. Ambos deben ser enviados al Maestro de Campo dentro del período de tiempo especificado.

11.1.7 Obligaciones de los Oficiales - Cualquier oficial del evento que reciba una solicitud de arbitraje debe, sin demora, informar al Maestro de Campo y debe tomar nota de todos los testigos y oficiales involucrados y pasar esta información al Maestro de Campo.

11.1.8 Obligaciones del Director del Evento - Al recibir la apelación de manos del Maestro de Campo, el Director debe reunir al Comité de Arbitraje en un lugar privado lo antes posible.

11.1.9 Obligaciones del Comité de Arbitraje - El Comité de Arbitraje está obligado a observar y aplicar las actuales Reglas de Tiro Práctico y emitir una decisión consistente con esas reglas. Cuando sea necesario interpretación de las reglas, o cuando un incidente no está específicamente cubierto por las mismas, el Comité de Arbitraje usará su mejor juicio en el espíritu de las reglas.

## 11.2 Composición del Comité

11.2.1 Competencias Nivel III - La composición del Comité de Arbitraje estará sujeta a las siguientes reglas:

11.2.1.1 El presidente, o su delegado, o un Oficial certificado nominado por el Director (en ese orden), servirá como presidente del comité, sin voto.

11.2.1.2 Tres árbitros serán nominados por el presidente, o su delegado, o por el Director, (en ese orden), con un voto cada uno.

11.2.1.3 Cuando sea posible, los árbitros deberían ser competidores del evento y deberían ser Oficiales certificados.

11.2.1.4 Bajo ninguna circunstancia debe, el Presidente ni ningún miembro del Comité de Arbitraje, ser una parte de la decisión inicial o subsiguientes apelaciones, las cuales llevaron al arbitraje.

11.2.2 Competencias Nivel I y II - El Director del evento puede nominar un Comité de Arbitraje de 3 personas con experiencia que no sean parte de la apelación y que no tengan ningún conflicto de intereses con el resultado de la misma. Los árbitros, de ser posible, deberían ser Oficiales certificados. Todos los miembros del comité votarán. El Oficial sénior (más veterano), o la mayor de las personas, si no hay Oficiales, oficiará de presidente.

## 11.3 Límites de Tiempo y Secuencias

11.3.1 Límite de Tiempo para Apelaciones por Arbitraje- Las peticiones por escrito de arbitraje deben ser enviadas al Maestro de Campo en el formulario apropiado, acompañadas de la tarifa aplicable, dentro de 1 hora de la hora de ocurrencia del incidente en disputa, registrada por los Oficiales. La falla en cumplir con esto dejará sin validez la apelación y no se tomarán más acciones. El Maestro de Campo debe, en el formulario de apelación, registrar en forma inmediata la hora y la fecha en la cual él recibió la apelación.

11.3.2 Tiempo Límite de Decisión - El comité debe llegar a una decisión dentro de las 24 horas de presentada la solicitud de arbitraje o antes de que los resultados hayan sido declarados definitivos por parte del Director del Evento, cualquiera sea lo que ocurra primero. Si el comité no puede llegar a una decisión en dicho período, ambos querellantes, de primera parte y terceras partes (ver Regla 11.7.1), automáticamente tendrán éxito en sus apelaciones, y el canon será devuelto.

## 11.4 Tarifas

11.4.1 Monto - Para los eventos Nivel III o superiores, la fianza de apelación que permite a un querellante apelar por arbitraje, será de \$2,000 o el equivalente de la cuota máxima de inscripción individual al evento (lo que sea menor), en pesos mexicanos. La fianza de apelación para otros eventos puede ser fijado por los organizadores del mismo, pero no debe exceder los \$2,000 mx. Una apelación conducida por el Maestro de Campo con respecto a un asunto, no incurrirá en cuotas.

11.4.2 Pago - Si la decisión del Comité es apoyar la apelación, la fianza pagada será devuelto. Si la decisión del Comité es de denegar la apelación, la cuota de apelación debe enviarse al Comité Técnico de TP.

## 11.5 Reglas de Procedimiento

11.5.1 Obligaciones y Procedimiento del Comité-El Comité estudiará la presentación escrita y retendrá, en beneficio de los organizadores, los dineros pagados por el querellante hasta que se alcance una decisión.

11.5.2 Presentaciones - El Comité puede solicitar al querellante que dé, personalmente, más detalles de su protesta y puede interrogarlo sobre cualquier punto relevante de la misma.

11.5.3 Audiencia - Se le puede pedir al querellante que se retire mientras el Comité analiza más evidencia.

11.5.4 Testigos - Después, el Comité puede escuchar a los Oficiales, así como otros testigos, involucrados en la apelación. El Comité examinará toda la evidencia presentada.

11.5.5 Preguntas - El Comité puede interrogar a los oficiales y testigos en relación a cualquier punto relevante de la apelación.

11.5.6 Opiniones - Los miembros del Comité evitarán expresar cualquier opinión o veredicto mientras una apelación se encuentre en curso.

11.5.7 Inspección del Área - El Comité puede observar cualquier cancha o área relacionada con la apelación y solicitará a cualquier persona u oficial, a quien considere útil al proceso, que lo acompañe.

11.5.8 Influencia Indeseada - Cualquier persona que intente influenciar a los miembros del Comité de cualquier modo que no sea presentando evidencia, puede estar sujeta a acciones disciplinarias a discreción del Comité de Arbitraje.

11.5.9 Deliberación - Cuando el Comité esté satisfecho de que está en posesión de toda la información y evidencia relevante a la apelación, ellos deliberarán en privado y alcanzarán su decisión por voto mayoritario.

## 11.6 Veredicto y Acciones Subsiguientes

11.6.1 Decisión del Comité - Cuando se haya alcanzado la decisión por parte del Comité, éste deberá citar al querellante, al Oficial y al Maestro de Campo para presentar su fallo.

11.6.2 Implementación de la Decisión - Será responsabilidad del Maestro de Campo el implementar la decisión del Comité. El Maestro de Campo publicará la decisión en un lugar al alcance de todos los competidores. La decisión no es retroactiva y no afectará cualquier incidente anterior a la decisión.

11.6.3 La Decisión es Final - La decisión del Comité es final y no puede ser apelada a no ser que, en opinión del Maestro de Campo, se haya recibido nueva evidencia, después de la decisión, pero antes de que los resultados hayan sido declarados finales por el Director, que justifique una reconsideración.

11.6.4 Minutas - La decisión del Comité de Arbitraje será registrada y proveerá precedentes para cualquier incidente similar durante esa competencia.

## 11.7 Apelaciones de Terceros

11.7.1 También pueden ser presentadas apelaciones por otras personas en una base de "apelación de terceras partes". En tales casos, todas las previsiones de este Capítulo permanecerán válidas.

## 11.8 Interpretación de las Reglas

11.8.1 La interpretación de estas reglas y regulaciones es la responsabilidad del Comité Técnico.

11.8.2 Las personas que busquen aclaración de cualquier regla, deben enviar sus preguntas por escrito, tanto sea por fax, correo o e-Mail, a dicho comité.

## Capítulo 12: Asuntos Varios

### 12.1 Apéndices

Todos los apéndices incluidos aquí, son parte integral de este reglamento.

### 12.2 Responsabilidades

Los competidores y toda otra persona que concurre a un evento de TP es completamente, exclusivamente y personalmente responsable de que todo y cualquier equipamiento que él haya llevado a la competencia, está completamente de acuerdo a con todas las leyes aplicables en el área geo-política donde se esté desarrollando el evento. Ni el comité de TP y/o FEMETI, ni ninguno de sus Oficiales, tampoco cualquier organización afiliada a TP y/o FEMETI, ni ningún oficial de cualquier organización afiliada a TP y/o FEMETI acepta ninguna responsabilidad en relación a esto, ni tampoco con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, herida o muerte sufrida por cualquier persona o entidad, como resultado del uso, legal o ilegal, de cualquier elemento de dicho equipamiento.

### 12.3 Género

Las referencias hechas aquí en relación al género masculino (el, de él), se entiende que incluyen el género femenino (ella, de ella).

### 12.4 Glosario

A lo largo de todo este reglamento, se aplican las siguientes definiciones:

Aftermarket	Ítems no fabricados por el fabricante original del arma (FOA), y/o que poseen marcas de identificación diferentes al FOA.
Apuntar /Apuntando	Alinear el cañón de un arma a los blancos
Bala	El proyectil de un cartucho pensado para impactar un blanco.
Bandera de Seguridad	Dispositivo de color brillante cuyas partes o forma no se asemejan a un cartucho o ninguna parte de los mismos. La bandera debe ser incapaz de ser insertada en un arma que tenga una recámara cargada y debe, cuando esté insertada, evitar que un cartucho sea insertado en la recámara. La bandera debe tener una lengüeta o cinta que sobresalga visiblemente del arma.
Barrido	Apuntar la boca del cañón de un arma a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un recorrido de tiro cuando un arma corta está siendo tocada o sostenida mientras no esté enfundada en forma segura, o cuando un arma larga es sostenida mientras no tenga insertada una bandera de seguridad en la recámara (ver Regla 10.5.5).
Blanco(s)	Un término que puede incluir tanto blanco(s) puntuable(s) y no-shoot(s) a no ser que una regla (por ejemplo, 4.1.3) los diferencie.
Blanco rompible	Un blanco, tal como pichones de arcilla o tejas, capaces de ser fácilmente rotos en dos o más pedazos cuando son impactados.
Calibre	El diámetro de una bala medido en milímetros (o milésimas de pulgada).
Canana	Funda.
Cancha	También "pedana". Campo donde se desarrolla una etapa.
Cargar	La inserción de munición en un arma en respuesta al comando de "Load And Make Ready". La carga comienza ni bien el competidor toma un cartucho de munición, un cargador o cargador rápido, y termina cuando el arma es enfundada en forma segura (o colocada en cualquier lugar de acuerdo con el briefing escrito de la etapa), y las manos del competidor liberan el arma. Para una Condición de Arma Lista de arma descargada, la carga termina cuando el cargador está completamente inserto (o cuando el cilindro está completamente cerrado).

Cargada	Un arma que tiene un cartucho vivo o ficticio (dummy) en la recámara o cilindro, o que tiene insertado o está equipada con uno (o más) cargador(es) que tiene(n) un cartucho vivo o ficticio (dummy).
Cartucho	Término para referenciar una unidad de una munición sea de pistola, rifle o escopeta. En Inglés "round".
Compensador	Un dispositivo fijado en la boca del cañón para contrarrestar la elevación del arma (usualmente mediante el desvío de los gases).
Debe / deberá (must)	Mandatario, obligatorio.
Debería (should)	Opcional pero altamente recomendable.
Descarga	Ver Disparo
Descargar	Remoción de munición de un arma cuando el competidor ha completado su intento en un recorrido de tiro o cuando de otro modo se le indique que descargue por un Oficial de Campo. La descarga comienza tan pronto como se activa el botón de liberación del cargador (o cilindro), y termina cuando el arma está desprovista de munición. Nótese que el competidor quién, después de activar el botón de liberación del cargador o cilindro, en respuesta al comando dado en la Regla 8.3.6, en forma segura dispara el cartucho de la recámara a un blanco y/o que reinserta munición, se considera que ha terminado la descarga y que a recomenzado a disparar.
Descargada	Un arma que está totalmente desprovista de cualquier cartucho vivo o ficticio (dummy) en su(s) recámara(s) y/o en los cargadores con los que esté equipada o tenga insertado.
Desenfundar	El acto de remover un arma corta de su funda. Se estima que el desenfunde termina cuando el arma ha librado la funda.
Detonación	Ignición del fulminante de un cartucho, de otro modo que no sea por la acción de la aguja percutora, donde la bala no pasa a través del cañón (por ejemplo, cuando la corredera se está abriendo manualmente, cuando un cartucho cae).
Disparo	Un bala que pasa completamente por el cañón de un arma.
Disparo en Seco	La activación del gatillo y/o acción de un arma con ausencia total de munición.
Enfrentar (Engage)	Efectuar un disparo a un blanco. Efectuar un disparo a un blanco, pero errarlo, no es "falla de enfrentar (engage)". El mal funcionamiento de un arma o un cartucho el cual evita que se efectúe un disparo, se considera que es una "falla de enfrentar (engage)".
Equipo asociado	Cargadores, cargadores rápidos (speed loaders) y/o sus respectivos dispositivos de retención (incluyendo imanes).
Escenografía	Ítems, que no sean blancos o líneas de falta, usados en la creación, operación o decoración de un recorrido de tiro.
Falso Inicio	Dar un intento en un recorrido de tiro antes de la "Señal de Inicio" (ver Regla 8.3.4).
<b>FEMETI</b>	<b>Federación Mexicana de Tiro y Caza</b>
Figura de Mira	Apuntar un arma hacia un blanco sin, efectivamente, dispararle.



Fondo del paraballas (downrange)	El área general de una etapa, bahía o campo de tiro, donde la boca del cañón de un arma puede ser apuntada en forma segura durante un recorrido de tiro y/o donde se pretende o supone que las balas han de impactar.
Frente del paraballas (uprange)	El área general de una etapa, bahía o campo de tiro, que esté detrás del máximo ángulo de tiro seguro por omisión (ver Regla 2.1.2), a la cual la boca del cañón de un arma no debe ser apuntada durante un recorrido de tiro (excepción: ver Regla 10.5.6).
Fulminante	La parte del cartucho que causa una detonación o que se efectúe un disparo.
Funda (Holster)	Dispositivo de retención de un arma, que usado en el cinturón del competidor.
Funda con lazo	Una funda en la cual, la parte baja es asegurada a la pierna del competidor por medio de un lazo u otro medio
Grain	Unidad de medida que comúnmente se usa en relación al peso de una bala (1 grain = 0.0648 gramos).
Grupo de blancos	Un conjunto de blancos aprobados que sólo pueden ser vistos desde una sola ubicación o punto de vista.
Intento en un recorrido de tiro	El período desde la emisión de la "Señal de Inicio", hasta que el competidor indica que ha terminado de disparar, en respuesta a la Regla 8.3.6.
<b>L.F.A.F. y C.E.</b>	<b>Ley federal de armas de fuego y control de explosivos.</b>
Mano hábil	La mano que una persona usa para inicialmente para asir el arma cuando la desenfunda de la canana asegurada a su cinturón (la otra mano es la mano inhábil). Los competidores con una sola mano pueden usar esa mano para las etapas de mano hábil e inhábil, sujeto a lo expuesto en la Regla 10.2.10.
Mirar, (mirando) al Frente de la Pedana (uprange)	La cara, pecho y pies del competidor están, todos, orientados hacia el frente del paraballas del fondo.
Munición falsa (dummy)	Incluye cartuchos de práctica o entrenamiento, balas de salva, cápsulas de impacto (snap caps) y vainas vacías.
No Aplicable	La regla o requerimiento no se aplica a la disciplina en particular, la División o Nivel de competencia.
No-shoot(s)	Blanco(s) que incurren en penalización cuando se los impacta.
Parabala (Espaldón)	Una estructura elevada de arena, tierra u otro material usado para contener balas y/o para separar bahías de tiro y/o recorridos de tiro unos de otros.
<b>P.E.T.A</b>	<b>Permiso extraordinario de trasportación de armas de fuego</b>
Personal del Evento	Personas que tienen tareas o funciones oficiales, pero que no están necesariamente calificados como para ser, o actuar en la capacidad de, Oficiales.
Posición de Inicio	La ubicación, posición y postura de tiro prescrita por un recorrido de tiro, antes de que se emita la "Señal de Inicio" (ver Regla 8.3.4).
Postura de Tiro	La presentación física del cuerpo de una persona (por ejemplo, parado, sentado, hincado, acostado).
Postura	La presentación física de los miembros de una persona (por ejemplo, manos a los lados, brazos cruzados, etc.).
Prototipo	Un arma con una configuración la cual no se encuentra en producción masiva y/o no se encuentra disponible al público en general.
Puede (may)	Enteramente opcional.
Recargar	Reemplazo de un cargador que se encuentra inserto en un arma con otro cargador distinto, o la inserción de munición adicional dentro de un arma



	mientras el competidor está realizando su intento en el recorrido de tiro. La recarga comienza tan pronto como se activa el botón de liberación del cargador (o cilindro), y termina cuando la mano del competidor libera el cargador que se acaba de insertar (o cuando el cilindro está completamente cerrado). Excepción: disparar en forma segura el cartucho que está en la recámara, a un blanco antes de insertar un cargador nuevo.
Región	Un estado, ciudad u otra área geográfica, con representación u organización de eventos de TP.
Re-shoot	Un intento posterior de un competidor en un recorrido de tiro, autorizado de antemano por un Oficial de Campo o un Comité de Arbitraje. Volver a disparar un recorrido de tiro.
Snap Cap	(También "Spring Cap") Un tipo de cartucho falso (dummy).
Squib	Cualquier parte de un cartucho alojada dentro del cañón de un arma y/o una bala que sale del cañón a una velocidad extremadamente baja.
Ubicación	Un lugar geográfico dentro de un recorrido de tiro.
Vaina	El cuerpo principal de un cartucho, el cual contiene todas sus partes componentes.

## Apéndice A1: Niveles de competencias

R= Recomendado O= Obligatorio

	Nivel		
	1	2	3
Debe seguir la última edición del reglamento de Tiro Practico	O	O	O
Los competidores deben de ser miembros individuales de su región	R	O	O
Los competidores deben de ser miembros activos de TP y de FEMETI	R	O	O
Director del Evento (Match Director)	R	O	O
Maestro de Campo (Range Master)	O	O	O
Jefe de Oficiales (Chief Range Officer)		R	O
Oficial de campo certificado por cancha (Range Officer)	R	O	O
Oficial de Estadísticas		R	O
Un ayudante (Score keeper) por cancha		R	O
Al menos un parchador por cancha		R	O
Cronógrafo / revisión de equipo		R	O
Reporte de desempeño de jueces	O	O	O
Reporte de resultados de la competencia		R	O
Uso del sistema de puntuación PractiScore	R	O	O
Autorización de la asamblea anual			O
Publicación del evento con un mes de anticipación	R	R	O
Número mínimo de disparos recomendados			
Arma corta:	40	80	150
Rifle:	40	80	150
Escopeta:	40	80	150
Número mínimo de canchas			
Arma corta:	4	6	12
Rifle:	4	6	12
Escopeta:	4	6	12

La aprobación del comité de TP de las competencias 1 y 2 no es necesario, pero sin embargo el director regional está habilitado para utilizar su propio criterio para aprobar tales eventos.

## Apéndice A2: Reconocimientos

### 1. Divisiones

Para que una división sea reconocida y por consiguiente premiada deberá contar con al menos 5 inscritos para el día de la publicación de los escenarios del evento.

### 2. Categorías

El estado de las divisiones debe ser realizado antes de que las Categorías sean reconocidas

Para todos los Niveles... Un mínimo de 3 competidores por Categoría. (ver lista de categorías aprobadas más abajo).

### 3. Categorías Individuales

Las categorías aprobadas para reconocimiento individual son las siguientes:

**Dama.** Competidores del género femenino.

**Júnior.** Competidores que tienen menos de 21 años de edad al primer día del evento

**Sénior.** Competidores que tienen más de 50 años de edad al primer día del evento

**Súper Sénior.** Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día del evento. Un Súper Sénior tiene la opción de elegir disparar en la Categoría Sénior, pero no en ambas. Si no hay suficientes competidores para que la Categoría Súper Sénior sea reconocida, todos los competidores registrados en ésta Categoría serán transferidos, automáticamente, a la Categoría Sénior.

**Categoría .22.** Competidores que utilicen armas en calibre .22 las cuales estarán limitadas a 10 cartuchos por cargador y competirán entre sí sin importar el sistema de disparo o de puntería con que cuenten. Un competidor inscrito en esta categoría no puede ser premiado en otra categoría o división.

Apéndice A3: Tabla de eliminatorios (Shoot Offs)

16 Primeros	Cuartos de Final	Semi-Finales	Finales	Premios
(Eliminación Simple)			(Mejor de 3)	

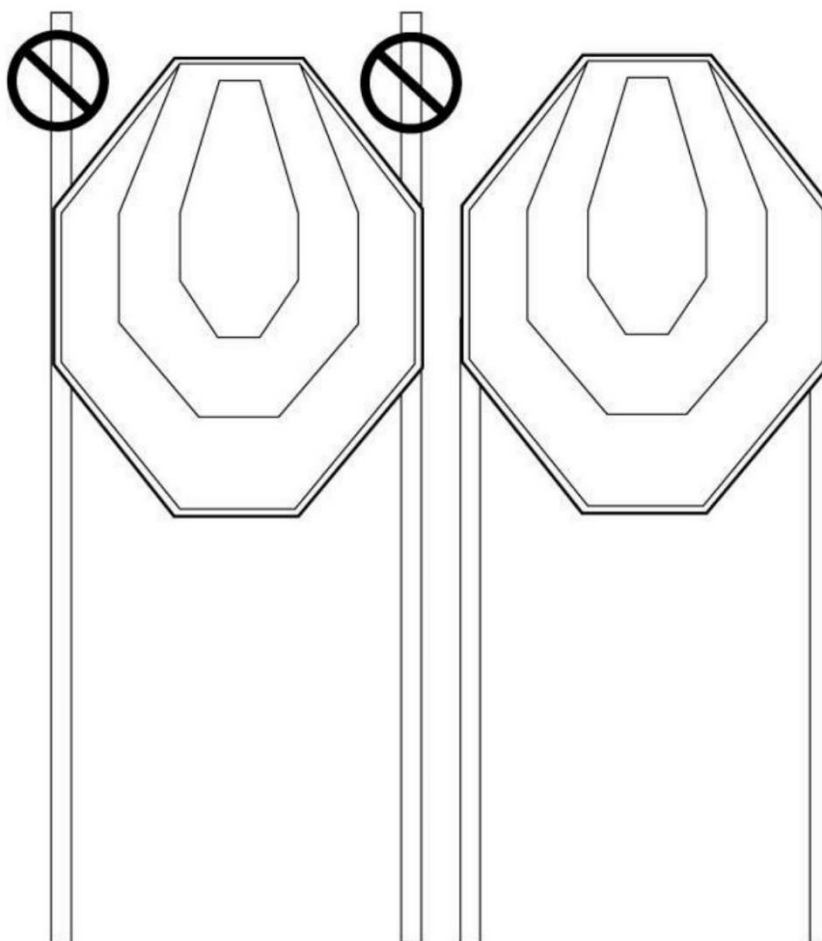
1	Ganador	Ganador A	Ganador	Campeón y 2o Puesto					
15									
9	Ganador				Ganador B				
7									
5	Ganador		Ganador						
13									
11	Ganador	Ganador C							
3									
4	Ganador		Ganador	3er Puesto					
12									
14	Ganador	Ganador D							
6									
8	Ganador								
10									
16	Ganador								
2									

Perdedor A/B	3er Puesto
Perdedor C/D	

## Apéndice A4: Relaciones de Etapas Aprobadas

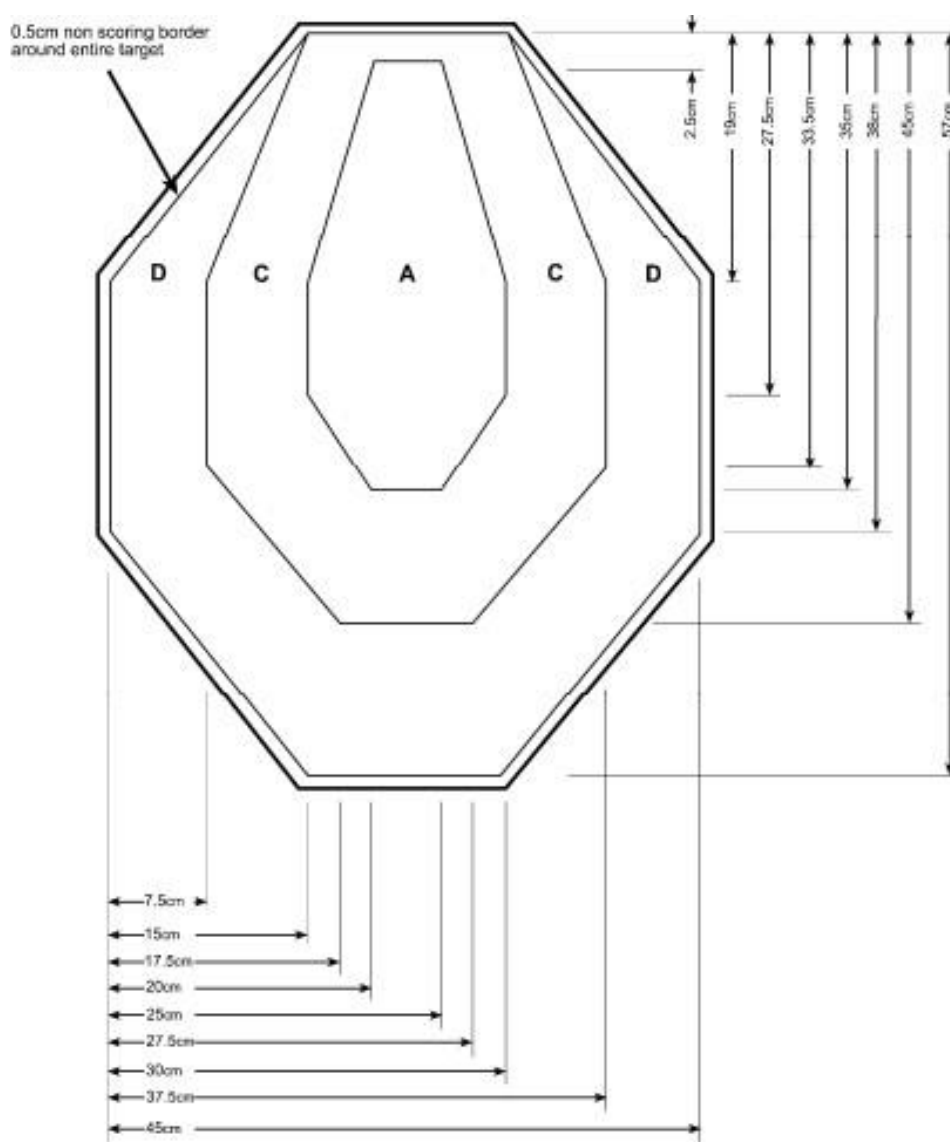
Canchas	Cortas	Medianas	Largas
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4

## Apéndice B1: Presentación de los Blancos



El cortar la parte superior de los postes de montaje, provee una visual mejorada.

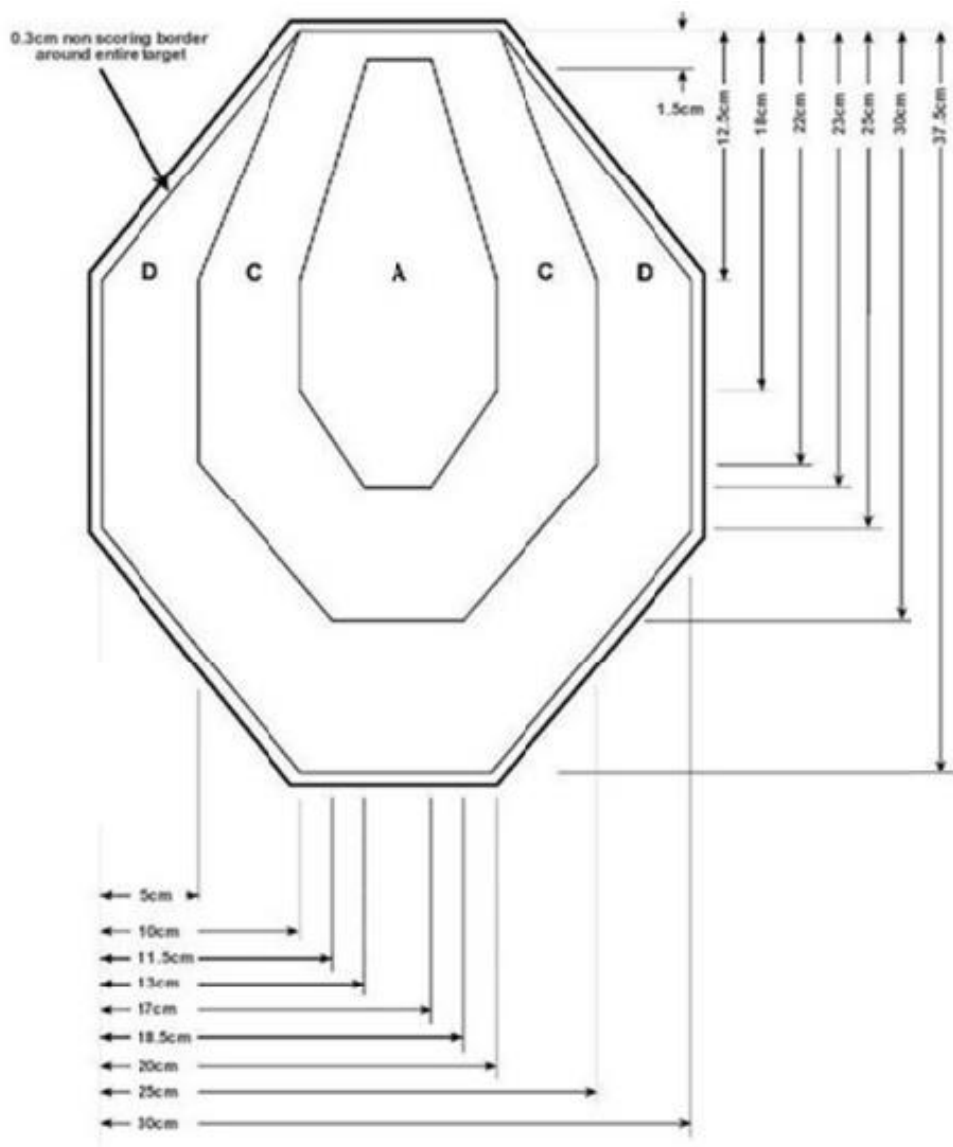
## Apéndice B2: Blanco de Tiro Practico



Puntuación correspondiente a cada factor de potencia		
Mayor	Zona	Menor
5	A	5
4	C	3
2	D	1



Apéndice B3: Mini blanco de Tiro Practico



Puntuación correspondiente a cada factor de potencia		
Mayor	Zona	Menor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

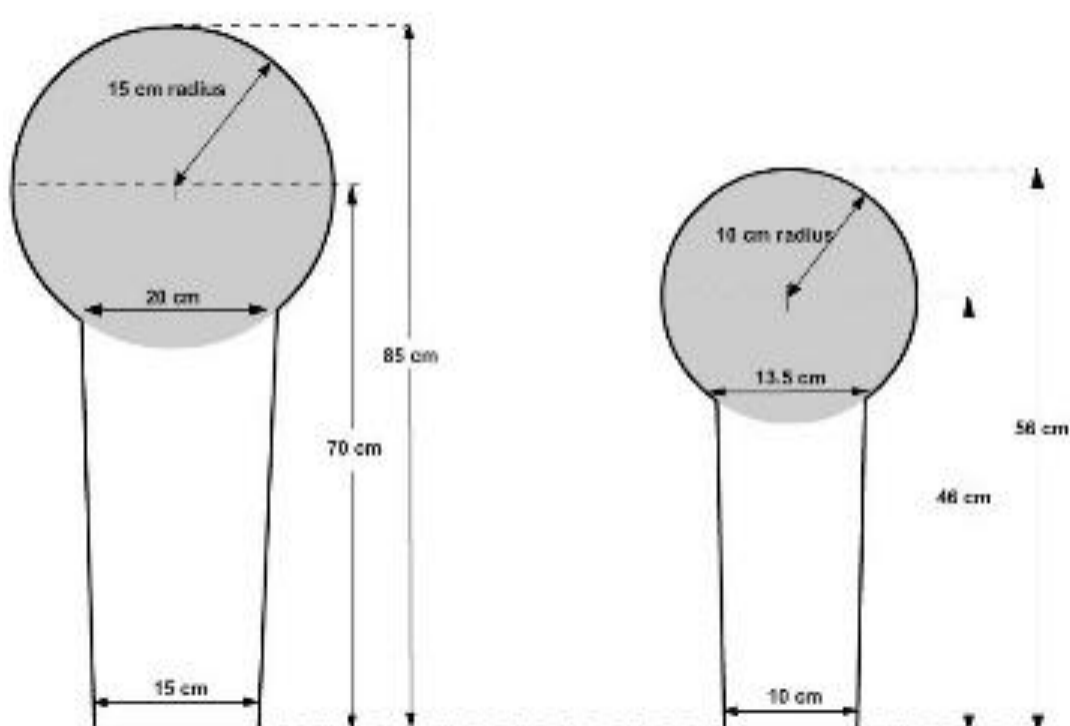
## Apéndice C1: Calibración de Poppers

1. El Maestro de Campo debe designar una cantidad específica de munición y una o más armas para ser usadas como herramientas de calibración oficiales, por parte de oficiales autorizados por él para servir como oficiales de calibración.
2. Antes del comienzo del evento, el factor de potencia de la munición de calibración debe ser medido usando el procedimiento especificado en la Regla 5.6.3.3, excepto que sólo se requieren 4 cartuchos para cada arma de calibración. Dicha munición, cuando sea probada en cada arma designada, debe alcanzar un factor de potencia de entre 85 y 95 para calificar.
3. Una vez que la munición y armas designadas hayan sido probadas y aprobadas por el Maestro de Campo, éstas no estarán sujetas a objeción por los competidores.
4. El Maestro de Campo debe hacer los arreglos necesarios para que cada popper sea calibrado antes del comienzo de la competencia, y siempre que sea necesario durante el mismo.
5. Para la calibración inicial, cada popper debe ser preparado para que caiga cuando sea impactado dentro de la zona de calibración, con un sólo disparo hecho con el arma designada usando la munición de calibración. El disparo debe ser hecho desde la ubicación del recorrido de tiro más lejana al popper que está siendo calibrado, desde la cual, al menos una parte de la zona de calibración, sea visible a los competidores. Las zonas de calibración están indicadas en los diagramas de las siguientes páginas.
6. Si, durante un recorrido de tiro, un popper no cae cuando se impacta, el competidor tiene tres alternativas:
  - a) Le sigue disparando hasta que caiga. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa "como se disparó".
  - b) El popper se deja parado pero el competidor no protesta la calibración. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa "como se disparó", y el popper será puntuado como un miss.
  - c) El popper se deja parado y el competidor protesta la calibración. En este caso, el popper y toda el área que lo rodea no debe ser tocada o interferida por ninguna persona. Si un oficial del viola esta regla, el competidor debe re-disparar el recorrido de tiro. Si el competidor o cualquier otra persona viola esta regla, el popper será puntuado como un miss y el resto del recorrido de tiro se puntúa "como se disparó".
  - d) Si el popper cae por cualquier razón otra (por ejemplo, acción del viento), antes que pueda ser calibrado, se debe ordenar un re-shoot.
7. En ausencia de cualquier interferencia, un oficial de calibración debe conducir una prueba de calibración del popper en cuestión (cuando se lo requiera bajo 6(c) de arriba), desde una ubicación lo más cercana posible al punto desde donde el competidor le disparó al popper, en ese caso se aplica lo siguiente:
  - a) Si el primer disparo efectuado por el oficial de calibración impacta en la zona de calibración, o debajo de ella, y el popper cae, se considera que el popper está correctamente calibrado, y será puntuado como 1 miss.
  - b) Si el primer disparo efectuado por el oficial de calibración impacta en la zona de calibración, o debajo de ella, y el popper no cae, se considera que el popper ha fallado, y al competidor se le debe ordenar que re-dispare el recorrido de tiro, una vez que el popper haya sido recalibrado.
  - c) Si el primer disparo efectuado por el oficial de calibración falla completamente en impactar el popper, se debe efectuar otro disparo hasta que uno de 7(a) o 7(b) ocurra.
8. Nótese que los platos metálicos autorizados no están sujetas a calibración o protesta (ver Regla 4.3.3.2).

## Apéndice C2: Poppers

Arma Corta		Rifle / Escopeta
5 puntos	<b>Puntuación Menor / Mayor</b>	5 o 10 puntos (Reglas 9.4.1.1 & 9.4.1.2)
Menos 10 puntos	<b>Penalización Miss / No-Shoot</b>	Menos 10 puntos

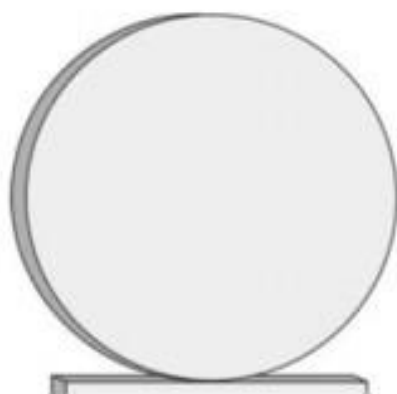
Las zonas de calibración para cada blanco se indican por el área sombreada



## Apéndice C3: Platos Metálicos

HANDGUN			RIFLE / SHOTGUN	
5 points		Scoring Minor / Major	5 or 10 points (Rules 9.4.1.1 & 9.4.1.2)	
Minus 10 points		Penalty Miss / No-Shoot	Minus 10 points	
Round	Rectangular	Dimensions	Round	Rectangular
20 cm Ø	15x15 cm	Minimum	15 cm Ø	15x15 cm
30 cm Ø	30x30 cm	Maximum	30 cm Ø	45x30 cm

RIFLE		
Target Distance	Test Firing (Rule 2.5.3)	
75 – 100 m	15 cm Ø	15x15 cm
101 – 200 m	20 cm Ø	20x20 cm
201 – 300 m	30 cm Ø	30x30 cm
Distances and sizes must be clearly indicated		



### Notas Importantes de Construcción

Los blancos y no-shoots metálicos, los cuales puedan girar de costado accidentalmente cuando se los impacta, están expresamente prohibidos.

Para competencias de arma corta, los platos deberían ser montados sobre cobertura dura o sobre estacas metálicas de, por lo menos, 1 metro de altura

## Apéndice C4: Formulario de reporte de Cronógrafo

## CHRONOGRAPH DAILY REPORT

[illegible]

## Apéndice D1: División Open

1	Factor de potencia mínimo para Menor	90
2	Mínimo peso de la bala	90 grains
3	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	380
4	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4a)	No
5	Máximo tamaño del arma	No
6	Máximo largo del cargador	170 mm (Ver Apéndice E1)
7	Máxima capacidad de munición	No
8	Max. distancia del arma y equipo asociado al torso	50 mm (ver Regla 5.2.5)
9	Aplica Regla 5.2.10 /Apéndice E2	No
10	Miras ópticas/electrónicas	Si
11	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fognazo	Si

### Condiciones especiales:

14. La munición que no cumpla con el mínimo peso de bala especificado arriba, pero que cronometra factor de potencia, será tratada como munición insegura y debe ser retirada (ver Regla 5.5.6). Si el peso de la primera bala pesada, bajo la Regla 5.6.3.3, falla en cumplir con el mínimo peso requerido para el factor de potencia, se aplicará la Regla 5.6.3.7, y se pesará una segunda bala como prueba final y definitiva del peso de la bala.

## Apéndice D2: División Standard

1	Factor de potencia mínimo para Menor	90
2	Mínimo peso de la bala	No
3	Mínimo calibre	380
4	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4a)	No
5	Máximo tamaño del arma	Si, ver abajo
6	Máximo largo del cargador	Si, ver abajo
7	Máxima capacidad de munición	No
8	Max. distancia del arma y equipo asociado al torso	50 mm (ver Regla 5.2.5)
9	Aplica Regla 5.2.10 /Apéndice E2	Si
10	Miras ópticas/electrónicas	No
11	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fogonazo	No, ver abajo

### **Condiciones especiales:**

Un arma en su condición de lista (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado o el cilindro vacío cerrado, debe entrar completamente dentro de los confines de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Nótese que todos los cargadores deberán cumplir.

El arma se coloca dentro de la caja (y al final removida) por el competidor con la corredera paralela al lado más largo de la misma. Las miras traseras ajustables, podrán ser levemente oprimidas pero la corredera debe estar completamente hacia adelante, y toda otra característica del arma, (por ejemplo, miras plegables o abatibles, "rackers" de corredera, apoyos para el pulgar, empuñaduras, etc.), deben estar completamente extendidos o desplegados cuando el arma es asentada dentro de la caja. Adicionalmente, están expresamente prohibidos los cargadores telescópicos y/o los que tengan bases o zapatas comprimibles.

Sólo se prohíbe la perforación de cañones. Las correderas podrán estar perforadas.



## Apéndice D3: División Clásica

1	Factor de potencia mínimo para Menor	90
2	Mínimo peso de la bala	No
3	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	380
4	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4a)	No
5	Máximo tamaño del arma	Si, ver abajo
6	Máximo largo del cargador	Si, ver abajo
7	Máxima capacidad de munición	Si, ver abajo
8	Max. distancia del arma y equipo asociado al torso	50 mm (ver Regla 5.2.5)
9	Aplica Regla 5.2.10 /Apéndice E2	Si
10	Miras ópticas/electrónicas	No
11	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fogonazo	No

### Condiciones especiales:

Un arma en su condición de lista (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado, debe entrar completamente dentro de los confines de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Nótese que todos los cargadores deberán cumplir.

El arma se coloca dentro de la caja (y al final removida) por el competidor con la corredera paralela al lado más largo de la misma. Las miras traseras ajustables, podrán ser levemente oprimidas durante la inserción, pero la corredera debe estar completamente hacia adelante cuando el arma es asentada dentro de la caja.

Las armas deben estar basadas y visiblemente parecerse en perfil y contorno al diseño clásico del género-1911. Esto significa un marco metálico mono-hilera de una pieza, con cortes de rebaje en la corredera, y un guardapolvo (con o sin riel para accesorios) el cual tiene un largo máximo de 75 mm cuando se lo mide desde la parte delantera del guardapolvo, hasta la parte trasera del pasador de retenida de la corredera. Las aberturas de inserción de cargadores no deben exceder un ancho exterior máximo de 35 mm. El cumplimiento se comprueba por medio de una muesca de 35 mm de ancho y, por lo menos, 5 mm de profundidad, labrada en la parte exterior de la caja o, por medio del uso de una regla o calibre, según sea aprobado por el Maestro de Campo oficiante.

Las modificaciones / partes prohibidas incluyen cortes de alivianado de correderas, apoyos para el pulgar de la mano inhábil y rackers de corredera.

Las modificaciones permitidas son correderas perfiladas (flat-top, tri-top, etc.), guardamontes perfilados (cuadrados, rebajados, etc.), cañones bull o cónicos, extractores externos, ranuras para los dedos (mecanizadas, envolveres, etc.), botones de liberación de cargadores personalizados, gatillos, martillos, seguros simples o ambidiestros, cualquier mira abierta (la cual puede estar embebida en la corredera), y trabas de corredera extendidas y protectores para pulgares siempre y cuando no actúen como descansos para el pulgar.

Otras modificaciones permitidas incluyen aquellas de naturaleza cosmética (por ejemplo, cachas personalizados, sgrinado, picado, aserrado o tallados similares en la superficie, etc.).

Los cargadores accesibles al competidor durante un recorrido de tiro, no deben contener más de 8 cartuchos (para factor de potencia mayor) o 10 cartuchos (para factor de potencia menor) al momento de la "Señal de Inicio".

## Apéndice D4: División Producción

1	Factor de potencia mínimo para Menor	90
2	Mínimo peso de la bala	No
3	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	380
4	Mínimo calibre de la bala para Mayor	No Aplicable
5	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4a)	2.27 Kg (5 lbs) para 1er. disparo o 1.36 Kg (3 lbs) para todos los disparos, ver abajo.
6	Máximo tamaño del arma	Max. largo cañón 127 mm (5 pulgadas)
7	Máximo largo del cargador	No
8	Máxima capacidad de munición	Si, ver abajo
9	Max. distancia del arma y equipo asociado al torso	50 mm (ver Regla 5.2.5)
10	Aplica Regla 5.2.10 /Apéndice E2	Si
11	Miras ópticas/electrónicas	No
12	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fogonazo	No

### Condiciones especiales:

Nótese que las armas consideradas como armas "sólo simple acción", están expresamente prohibidas. El protocolo oficial usado para medir el largo del cañón, se describe en el Apéndice E4b.

El peso mínimo del disparador debe ser 2.17 Kg (5 lbs.) para el primer disparo efectuado y sin restricciones para el resto de los disparos, o 1.36 Kg (3 lbs.) para todos los disparos efectuados.

Las armas con martillo externo lo deben tener completamente abatido (ver Regla 8.1.2.5) a la "Señal de Inicio". El primer intento de disparo debe ser en doble acción. Los competidores en esta División quienes, después de la emisión de la "Señal de Inicio" y antes de intentar el primer disparo, montan el martillo de un arma con la recámara cargada, incurrirán en una penalización de procedimiento por ocurrencia. Nótese que la penalización de procedimiento no será impuesta respecto a recorridos de tiro en los que la condición de listo requiere que el competidor prepare el arma con una recámara vacía. En estos casos, el competidor puede hacer el primer disparo en simple acción.

Las partes y componentes originales ofrecidos por el fabricante original del arma (FOA) como equipo standard, o como una opción, para un modelo específico de arma, están permitidos, sujeto a lo siguiente:

Modificaciones, salvo detalles menores (remoción de rebabas y/o ajustes requeridos de forma inevitable a los efectos de ajustar partes de reemplazo del FOA), están prohibidas. Otras modificaciones prohibidas incluyen aquellas que facilitan una recarga más rápida (por ejemplo, racks o manijas de montado, agregado de embudos o agrandar la boca de inserción del cargador, etc.), y/o agregado de punteado. El cambio del color original y/o la terminación del arma, y/o el agregado de rayas u otros embellecimientos están permitidos.

Los cargadores accesibles a un competidor durante un recorrido de tiro, no deben contener más de 15 cartuchos al momento de la "Señal de Inicio". Se permite el uso de marcas o adhesivos de identificación, limitadores interiores de capacidad, zapatas para golpes y apertura de perforaciones testigo adicionales, los cuales agreguen o remuevan un peso despreciable a/de los cargadores.

Las miras podrán ser reducidas, ajustadas y/o tener colores aplicados. Las miras, también, pueden ser equipadas con insertos de fibra óptica o similar.

18. Están prohibidos los componentes y accesorios tipo "Aftermarket", excepto como sigue: Se permiten los cargadores aftermarket, sujetos a 17.2 más arriba. Se permiten las miras abiertas aftermarket (ver Regla 5.1.3.1), siempre y cuando su instalación y/o ajuste no requiera alteraciones del arma. Se permiten los paneles de empuñaduras aftermarket que tengan el mismo perfil y contorno que las standard u opcionales provistas por el FOA para las armas aprobadas y/o el uso de cinta en las empuñaduras (skate tape) (ver Apéndice E3a). Sin embargo, están prohibidas las cubiertas de goma. Están permitidos conjuntos de disparador y resortes aftermarket.

## Apéndice D4a: División Producción Optics

1	Factor de potencia mínimo para Menor	90
2	Mínimo peso de la bala	No
3	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	380
4	Mínimo calibre de la bala para Mayor	No Aplicable
5	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4a)	2.27 Kg (5 lbs) para 1er. disparo o 1.36 Kg (3 lbs) para todos los disparos, ver abajo.
6	Máximo tamaño del arma	Max. largo cañón 127 mm
7	Máximo largo del cargador	No
8	Máxima capacidad de munición	Si, ver abajo
9	Max. distancia del arma y equipo asociado al torso	50 mm (ver Regla 5.2.5)
10	Aplica Regla 5.2.10 /Apéndice E2	Si
11	Miras ópticas/electrónicas	Obligatorias, ver abajo
12	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fogonazo	No

### Condiciones especiales:

Nótese que las armas consideradas como armas "sólo simple acción", están expresamente prohibidas. El protocolo oficial usado para medir el largo del cañón, se describe en el Apéndice E4b.

El peso mínimo del disparador debe ser 2.17 Kg (5 lbs.) para el primer disparo efectuado y sin restricciones para el resto de los disparos, o 1.36 Kg (3 lbs.) para todos los disparos efectuados.

Las armas con martillo externo lo deben tener completamente abatido (ver Regla 8.1.2.5) a la "Señal de Inicio". El primer intento de disparo debe ser en doble acción. Los competidores en esta División quienes, después de la emisión de la "Señal de Inicio" y antes de intentar el primer disparo, montan el martillo de un arma con la recámara cargada, incurrirán en una penalización de procedimiento por ocurrencia. Nótese que la penalización de procedimiento no será impuesta respecto a recorridos de tiro en los que la condición de listo requiere que el competidor prepare el arma con una recámara vacía. En estos casos, el competidor puede hacer el primer disparo en simple acción.

Las partes y componentes originales ofrecidos por el fabricante original del arma (FOA) como equipo standard, o como una opción, para un modelo específico de arma, están permitidos, sujeto a lo siguiente:

Modificaciones, salvo detalles menores (remoción de rebabas y/o ajustes requeridos de forma inevitable a los efectos de ajustar partes de reemplazo del FOA), están prohibidas. Otras modificaciones prohibidas incluyen aquellas que facilitan una recarga más rápida (por ejemplo, racks o manijas de montado, agregado de embudos o agrandar la boca de inserción del cargador, etc.), y/o agregado de punteado. El cambio del color original y/o la terminación del arma, y/o el agregado de rayas u otros embellecimientos están permitidos.

Los cargadores accesibles a un competidor durante un recorrido de tiro, no deben contener más de 15 cartuchos al momento de la "Señal de Inicio". Se permite el uso de marcas o adhesivos de identificación, limitadores interiores de capacidad, zapatas para golpes y apertura de perforaciones testigo adicionales, los cuales agreguen o remuevan un peso despreciable a/de los cargadores.

Las miras podrán ser removidas, reducidas, ajustadas y/o tener colores aplicados. Las miras, también, pueden ser equipadas con insertos de fibra óptica o similar.

18. Están prohibidos los componentes y accesorios tipo "Aftermarket", excepto como sigue:  
Se permiten los cargadores aftermarket, sujetos a 17.2 más arriba. Se permiten las miras abiertas aftermarket (ver Regla 5.1.3.1), siempre y cuando su instalación y/o ajuste no requiera alteraciones del arma. Se permiten los paneles de empuñaduras aftermarket que tengan el mismo perfil y contorno que las standard u opcionales provistas por el FOA para las armas aprobadas y/o el uso de cinta en las empuñaduras (skate tape) (ver Apéndice E3a). Sin embargo, están prohibidas las cubiertas de goma.

Están permitidos conjuntos de disparador y resortes aftermarket.

Las miras ópticas/electrónicas deberán ser montadas en la parte superior trasera de la corredera, tanto sea además de, o en reemplazo de, la mira abierta trasera. Rackers o manijas de montado o cualquier otra protuberancia similar, no pueden formar parte de la mira o su montura.

## Apéndice D5: División Revolver

1	Factor de potencia mínimo para Menor	125
2	Mínimo peso de la bala	No
3	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	38 especial
4	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4a)	No
5	Máximo tamaño del arma	No
6	Máximo largo del cargador	No aplicable
7	Máxima capacidad de munición	No, ver abajo
8	Max. distancia del arma y equipo asociado al torso	50 mm (ver Regla 5.2.5)
9	Aplica Regla 5.2.10 /Apéndice E2	No
10	Miras ópticas/electrónicas	No
11	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fogonazo	No

### **Condiciones especiales:**

No hay límite para la capacidad del cilindro.

En esta división están prohibidos los revólveres semiautomáticos con correderas retráctiles.

## Apéndice D6: División PCC (carabina con calibre de pistola)

1	Factor de potencia mínimo para Menor	90
2	Mínimo peso de la bala	No
3	Mínimo calibre de la bala	380
4	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4a)	No
5	Máximo tamaño del arma	No
6	Máximo largo del cargador	No aplicable
7	Máxima capacidad de munición	No, ver abajo
8	Max. distancia del arma y equipo asociado al torso	No aplicable
9	Aplica Regla 5.2.10 /Apéndice E2	No
10	Miras ópticas/electrónicas	Si
11	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fogonazo	Si

### **Condiciones especiales:**

Deberá contar con una culata fijada a su acción para poder ser disparada desde el hombro. Nota: Conversiones de pistola a carabina están permitidas siempre que cumplan con los criterios aquí mencionados.

Posición de inicio, (Guardia baja se define como ambas manos en el rifle, culata apoyada en el cuerpo. La cabeza puede estar recargada en la culata o mirando al frente).

El rifle deberá ser transportado en un estuche cerrado rígido o suave, o en un carrito de “3-gun”, con una bandera de seguridad dentro de la recámara sin importar el método de transporte seleccionado.

Los portafusiles, correas o cualquier aditamento para transportar el arma en el hombro o espalda están totalmente prohibido.

Carabinas con sistemas automáticos, ráfaga, gatillos binarios o que su mecanismo dispare más de una bala por cada presión del gatillo será descalificado por ser un arma insegura para el evento.

## Apéndice D7: División Rifle Open .223

1	Factor de potencia mínimo para Menor	150
2	Mínimo peso de la bala	No
3	Mínimo calibre de la bala	.223 rem
4	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4a)	No
5	Máximo tamaño del arma	No
6	Máximo largo del cargador	No aplicable
7	Máxima capacidad de munición	No, ver abajo
8	Max. distancia del arma y equipo asociado al torso	No aplicable
9	Aplica Regla 5.2.10 /Apéndice E2	No
10	Miras ópticas/electrónicas	Si
11	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fogonazo	Si

### **Condiciones especiales:**

Deberá contar con una culata fijada a su acción para poder ser disparada desde el hombro.

Posición de inicio, (Guardia baja se define como ambas manos en el rifle, culata apoyada en el cuerpo. La cabeza puede estar recargada en la culata o mirando al frente).

El rifle deberá ser transportado en un estuche cerrado rígido o suave, o en un carrito de “3-gun”, con una bandera de seguridad dentro de la recámara sin importar el método de transporte seleccionado.

Los portafusiles, correas o cualquier aditamento para transportar el arma en el hombro o espalda están totalmente prohibido.

Rifles con sistemas automáticos, ráfaga, gatillos binarios o que su mecanismo dispare más de una bala por cada presión del gatillo será descalificado por ser un arma insegura para el evento.



## Apéndice D8: División Rifle Standard.223

1	Factor de potencia mínimo para Menor	150
2	Mínimo peso de la bala	No
3	Mínimo calibre de la bala	.223 rem
4	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4a)	No
5	Máximo tamaño del arma	No
6	Máximo largo del cargador	No aplicable
7	Máxima capacidad de munición	No, ver abajo
8	Max. distancia del arma y equipo asociado al torso	No aplicable
9	Aplica Regla 5.2.10 /Apéndice E2	No
10	Miras ópticas/electrónicas	No
11	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fogonazo	Si

### **Condiciones especiales:**

Deberá contar con una culata fijada a su acción para poder ser disparada desde el hombro.

Deberá de contar con un solo sistema de miras mecánicas.

Posición de inicio, (Guardia baja se define como ambas manos en el rifle, culata apoyada en el cuerpo. La cabeza puede estar recargada en la culata o mirando al frente).

El rifle deberá ser transportado en un estuche cerrado rígido o suave, o en un carrito de “3-gun”, con una bandera de seguridad dentro de la recámara sin importar el método de transporte seleccionado.

Los portafusiles, correas o cualquier aditamento para transportar el arma en el hombro o espalda están totalmente prohibido.

Rifles con sistemas automáticos, ráfaga, gatillos binarios o que su mecanismo dispare más de una bala por cada presión del gatillo será descalificado por ser un arma insegura para el evento.

## Apéndice Dg: División Escopeta

1	Factor de potencia mínimo para Menor	N/A
2	Maximo tamaño de munición	7 1/2
3	Mínimo calibre de la bala	12 ga
4	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4a)	No
5	Mínimo tamaño del cañon	25 pulgadas
6	Máximo largo del cargador	No aplicable
7	Máxima capacidad de munición	9 en cargador
8	Max. distancia del arma y equipo asociado al torso	No aplicable
9	Aplica Regla 5.2.10 /Apéndice E2	No
10	Miras ópticas/electrónicas	No
11	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fogonazo	Si

### **Condiciones especiales:**

Deberá contar con una culata fija a su acción para poder ser disparada desde el hombro.

Posición de inicio, (Guardia baja se define como ambas manos en la escopeta, culata apoyada en el cuerpo. La cabeza puede estar recargada en la culata o mirando al frente).

La escopeta deberá ser transportada en un estuche cerrado rígido o suave, o en un carrito de “3-gun”, con una bandera de seguridad dentro de la recámara sin importar el método de transporte seleccionado.

Los portafusiles, correas o cualquier aditamento para transportar el arma en el hombro o espalda están totalmente prohibido.

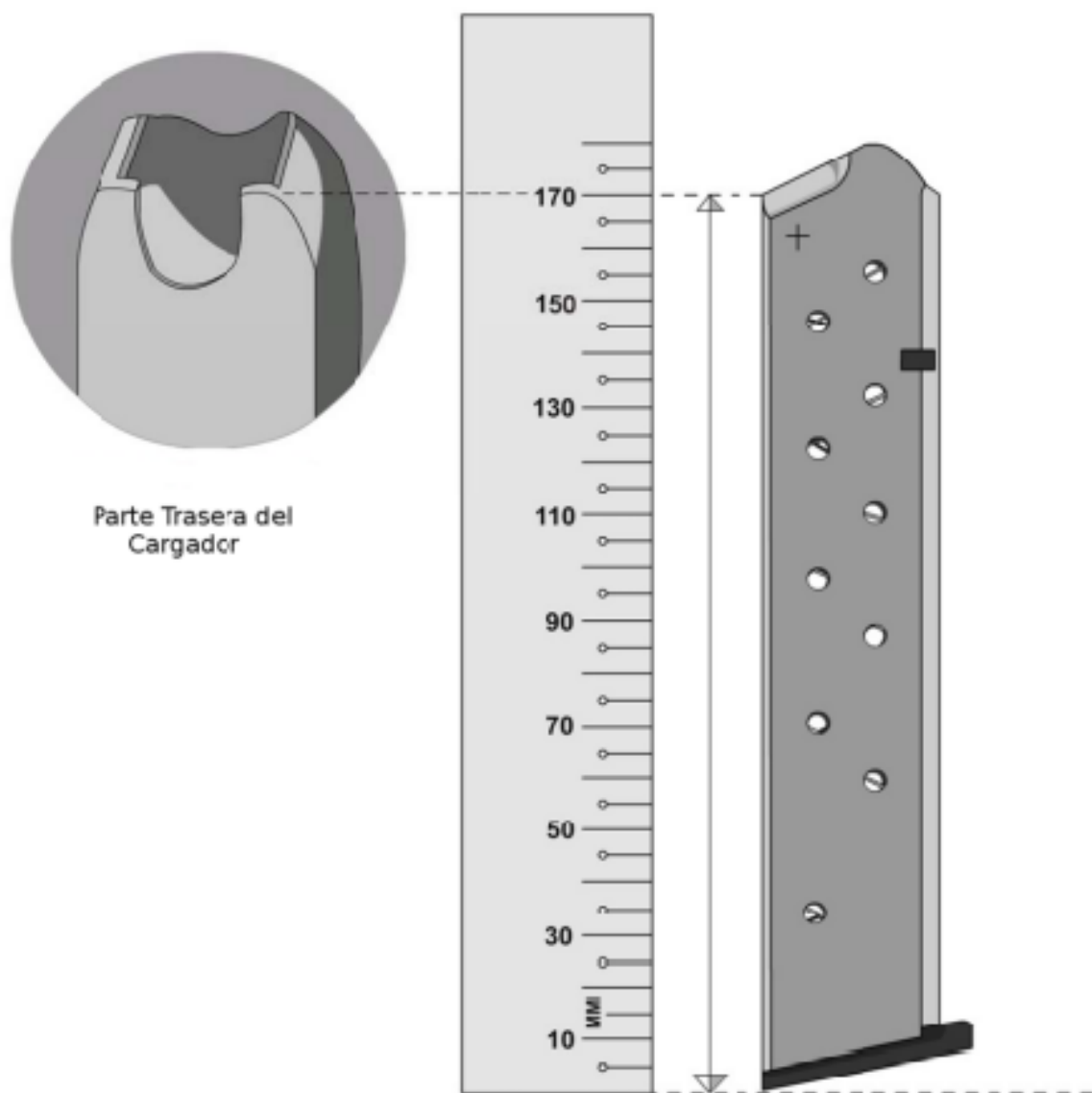
Escopetas con sistemas automáticos, ráfaga, gatillos binarios o que su mecanismo dispare más de un cartucho por cada presión del gatillo será descalificado por ser un arma insegura para el evento.

Los cartuchos con cualquier munición de material diferente al plomo son prohibidos y resultara en descalificación por considerarse munición insegura.

El tamaño de la munición deberá ser 7 ½ o menor sin importar la carga o la velocidad del cartucho.

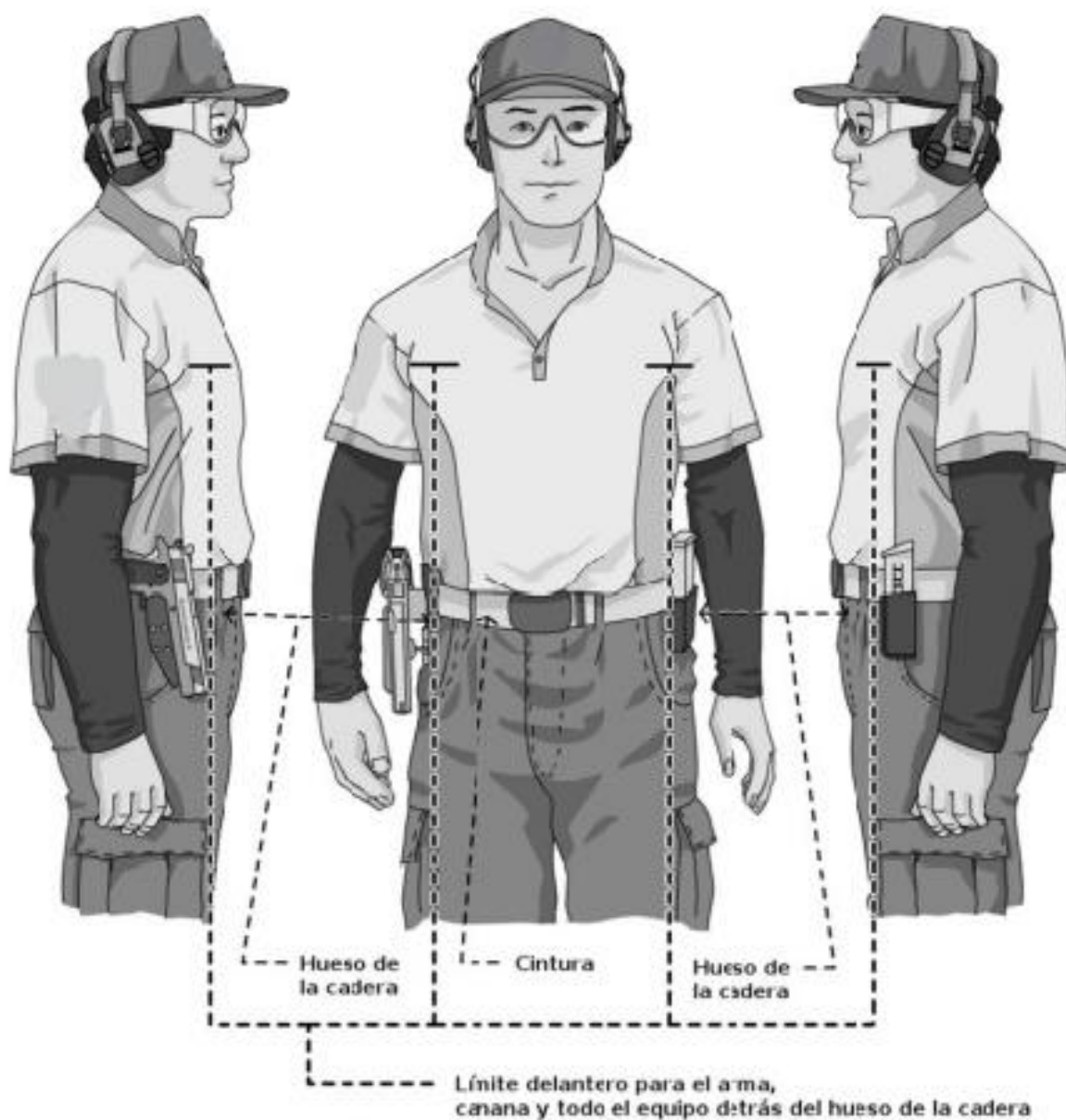
La capacidad deberá ser de 9 cartuchos en el tubo cargador + 1 cartucho en la recámara si la descripción del escenario así lo menciona. Los tiradores recibirán un error de procedimiento por cada cartucho extra que carguen en la escopeta.

## Apéndice E1: Procedimiento para medición de cargadores.



El cargador es colocado verticalmente, con los labios hacia arriba sobre una superficie plana, con la medida tomada desde la superficie plana, hacia arriba, a la parte trasera de la de los labios de alimentación, tal como se ilustra. Solo se permiten cargadores rectos y rígidos. (Es decir están prohibidos los cargadores flexibles, tambores, o los que tengan forma de “J”, “L”, “T” o similares).

## Apéndice E2: Diagrama de posición del equipo.



## Apéndice E3a: División Producción – Limite para la cinta de patineta.

En el diagrama de abajo se muestra el área de la máxima superficie externa a la que puede ser aplicada una sola capa de cinta para empuñadura (se permite un pequeño solape inevitable de hasta de 2 cm.)



La cinta solo puede ser aplicada dentro del área indicada por las líneas de puntos, las cuales incluyen las áreas delantera y trasera de la empuñadura. Sin embargo, la cinta no puede ser usada para desconectar un seguro de empuñadura, ni puede aplicarse a ninguna parte de la corredera, gatillo, guardamonte, cargador, o sobre cualquier leva o botón.

## Apéndice E3b: Todas las divisiones – Talón de la empuñadura de un arma.



El talón de la empuñadura del arma en la imagen de arriba, no cumple con la regla 5.2.7.2

## Apéndice E4a: Procedimiento de prueba del peso del disparador.

Cuando en una división se requiere un peso mínimo para el disparador, las armas serán probadas como sigue:

2.27 kg (5 lbs.) para el primer disparo

1. El arma descargada debe ser preparada como si estuviera pronta para efectuar un disparo en doble acción;
2. El contrapeso para el gatillo o balanza será fijado tan cerca como sea posible al centro de la cara del gatillo;
3. El gatillo del arma debe tanto:
  - (a) Levantar u mantener un peso de 2.27 kilos (5 libras) cuando la boca del cañón del arma este apuntada verticalmente hacia arriba y el arma es lentamente levantada; o
  - (b) Registrar no menos de 2.27 kilos (5 libras) en una balanza usando el procedimiento especificado por el Maestro de Campo.
4. Una de las pruebas de arriba debe ser conducida un máximo de 3 (tres) veces:
5. Si el martillo o percutor no cae en 1 (uno) de los 3 (tres) intentos de 3(a), o registra no menos de 2.27 kilos (5 libras) en 3 (b), el arma habrá pasado la prueba.
6. Si el martillo o percutor cae en los 3 (tres) intentos de 3 (a), o si la balanza registra menos de 2.27 kilos (5 libras) en 3 (b), el arma habrá fallado en la prueba y, a no ser que pase la prueba de 1.36 Kg (3 lbs.) para todos los disparos de más abajo, se aplicará la regla 6.2.5.1.

1.36 Kg (3 lbs.) para todos los disparos.

1. El arma descargada debe ser preparada como si estuviera pronta a efectuar un disparo;
2. El contrapeso para el gatillo o balanza será fijada tan cerca como sea posible al centro de la cara del gatillo;
3. El gatillo del arma debe tanto:
  - (a) Levantar y mantener un peso de 1.36 kilos (3 libras) cuando la boca del cañón del arma este apuntando verticalmente hacia arriba y el arma es lentamente levantada o;
  - (b) Registrar no menos de 1.36 kilos (3 libras) en la balanza usando el procedimiento especificado por el Maestro de Campo;
4. Una de las pruebas de arriba debe ser conducida un máximo de 3 (tres) veces;
5. Si el martillo o percutor no cae en 1 (uno) de los 3 (tres) intentos de 3 (a), o registra no menos de 1.36 kilos (3 libras) en 3 (b), el arma habrá pasado la prueba.
6. Si el martillo o percutor cae en los 3 (tres) intentos de 3 (a), o si la balanza registra menos de 1.36 kilo (3 libras) en 3 (b), el arma habrá fallado en la prueba y, a no ser que pase la prueba de 2.27 Kg (5 lbs.) para el primer disparo de más arriba, se aplicará la regla 6.2.5.1.

## Apéndice E4b: Protocolo de medición del largo del cañón.

Un arma completamente ensamblada y descargada es apuntada verticalmente hacia arriba, entonces una espiga con una marca a los 127 mm. es insertada por la boca del cañón hasta que descansa contra la corredera detrás de la recámara. Si la marca de los 127 mm. está a la altura, o más allá, de la boca del cañón, el arma cumplirá con los requerimientos para la división producción.

Para revólveres medir desde la boca del cañón hasta la cara del cono de fricción donde termina el cañón. Si el largo es de 127 mm. o menos, el revolver cumplirá con los requerimientos para la división Revolver.

## Apéndice E5: Ejemplo de hoja de comprobación de equipo.



### Campeonato Mexicano de Tiro Practico

Nombre competidor:

Núm. Socio FEMETI:

SQUAD #:

División: Open. Producción . Standard. Revólver. Clasic. PCC.

Categoría: Lady. Junior. Senior. Súper senior.

#### Datos del arma

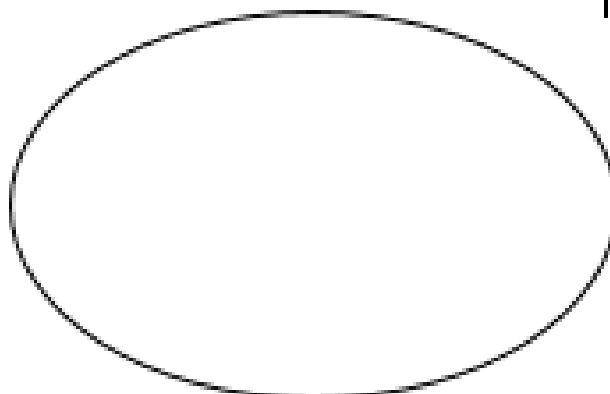
Marca:

Modelo:

Serie:

Calibre:

Núm. PETA:






Forma

Legenda: F (funda), P (portacartridge), I (iman)




Stage	Verificado	Stage	Verificado
1		7	
2		8	
3		9	
4		10	
5		11	
6		12	
Crono.			



## Apéndice F1: Señales para puntuar.

		
<b>Alfa</b>	<b>Charlie</b>	<b>Delta</b>

		
<b>Miss</b>	<b>No-Shoot</b>	<b>Volver a Puntuar</b>

Cuando se usan dos disparos por cartón se utilizan ambos brazos.

Este deporte es exclusivamente practicado por los miembros activos de los clubes y asociaciones deportivas afiliadas a la Federación Mexicana de Tiro y Caza, A.C. (FEMETI) como una actividad recreativa únicamente.