

FEDERACION BOLIVIANA DE TIRO DEPORTIVO

REGLAMENTO DE SILUETAS METALICAS

CAPITULO I

ESTACIONES OFICIALES

ARTICULO 1o. Las disposiciones contenidas en el presente Reglamento son de observación obligatoria y se aplicarán en todas las competencias de tiro sobre Siluetas Metálicas de Animales, cuyas estaciones oficiales son las siguientes:

Estación n° 1	Silueta Metálica de PAJARO a 25 mts. (Fig. "A" y "E")
Estación n° 2	Silueta Metálica de CHANCHO a 30 mts. (Fig. "B" y "F")
Estación n° 3	Silueta Metálica de PAVO a 37.5 mts. (Fig. "C" y "G")
Estación n° 4	Silueta Metálica de CARNERO a 50 mts. (Fig. "D" y "H")

CAPITULO II

TIPO DE COMPETENCIA

ARTICULO 2o. En las competencias habrán las siguientes categorías:

Open mixto
Standard mixto
Juvenil mixto (de 15 a 19 años cumplidos)
Infantiles mixto (Menores de 15 años)
Damas

Y dos formas de competir:

Individual, siendo libre la inscripción.

Por equipos, conformado por tres personas pudiendo ser equipo mixto.

Podrán tomar parte únicamente deportistas afiliados a clubes de tiro reconocidos por las Asociaciones.

CAPITULO III

PREMIACION

ARTICULO 3o. En todas las competencias de carácter nacional, regional, o de invitación, se premiarán los tres primeros lugares del torneo tanto por equipos como individuales.

ARTICULO 4o. Se declara ganador al tirador que haya obtenido el puntaje mayor. En caso de empate el tirador que haya tumbado más siluetas a 50 mts. gana, si persiste el empate se cuenta las tumbadas a 37,5 mts. y así sucesivamente hasta desempatar. En caso de persistir empate en todas las estaciones, se definirá recorriendo los pájaros a la estación de chanchos, y se dispararán 5 tiros adicionales entre los empatadores, de persistir nuevamente empate, se llevarán los pájaros a la estación de las pavas y por último a la estación de los carneros, debiéndose definir el desempate hasta que haya un ganador.

CAPITULO IV

ORGANIZACION Y DIRECCION DE LAS COMPETENCIAS

ARTICULO 5o. Las competencias de carácter nacional o departamental invariablemente estarán dirigidas y supervisadas por el JURADO.

El jurado estará compuesto por cuantos jueces exija la competencia, debiendo ser personas de reconocida experiencia y capacidad.

ARTICULO 6o. Las funciones de este jurado serán las siguientes:

- a) Coordinará la organización general de la competencia con los directivos del club o asociación anfitriona.
- b) Verificará antes del inicio de la competencia, que el campo de tiro satisfaga los requisitos señalados en este reglamento y que las instalaciones generales y la organización sean convenientes y adecuadas: ofreciendo además seguridad a los participantes y público asistente.
- c) Determinará los límites de los derechos de los competidores, en lo que concierne al uso de los materiales e instalaciones puestos a su disposición.
- d) Vigilará que el presente reglamento se aplique correctamente.
- e) Aprobará el sorteo de los competidores para determinar el orden de tiro, el cual deberá ser dado a conocer oportunamente.
- f) Inspeccionará y aprobará las siluetas que se utilizarán en la competencia.
- g) Calificará las tarjetas de registro de puntuación; así como el cómputo general de la competencia.
- h) Inspeccionará armas, cartuchos y vestuario de los competidores.
- i) Recibirá las protestas por escrito, derivadas de la competencia, las cuales resolverá de acuerdo al presente reglamento, o a su criterio; en caso de situaciones no previstas.
- j) Determinará lo procedente en caso de infracciones al reglamento decidiendo los castigos y sanciones, cuando un competidor no observe las reglas o se conduzca de manera anti-deportiva.
- k) Informará oportunamente del resultado oficial de la competencia, tanto a los competidores como al público en general.

ARTICULO 7o. Las decisiones del Jurado serán tomadas por mayoría de votos de sus miembros y serán INAPELABLES.

CAPITULO V

INTERRUPCIONES E IRREGULARIDADES

ARTICULO 8o. Una competencia sólo podrá ser interrumpida por el jurado, exclusivamente por razones técnicas, o algún acontecimiento peligroso, disturbios, que dificulten su normal desarrollo; o si las condiciones climáticas son absolutamente impropias. En este caso procurará que la serie que se esté efectuando se termine. Con toda oportunidad será anunciada por el Jurado o Arbitro General, la reanudación de la competencia, teniendo derecho los competidores a completar los disparos que hayan quedado pendientes, en el

momento de la suspensión y procurando que se compita, hasta donde sea posible, en igualdad de condiciones.

CAPITULO VI

SILUETAS

ARTICULO 9o. Para todas las competencias obligatoriamente se usarán siluetas oficiales aprobadas por esta FEBOTID y deberán sujetarse a las medidas y condiciones estipuladas en el presente reglamento y formarán parte integrante del mismo. (Ver Figs. "A", "B", "C" y "D"). Para las categorías Infantiles y Damas (ambas con apoyo) se usaran las siluetas reducidas (Ver Figs. "E", "F", "G" y "H"). Las siluetas de todas las estaciones deberán estar colocadas con la cabeza hacia la derecha, en relación al competidor. En las medidas especificadas para las siluetas oficiales que formen parte integrante de este reglamento, se permitirán en cualquier sentido una tolerancia de 3 mm de más, pero nunca de menos. Asimismo, las siluetas deberán estar colocadas completamente transversales a la trayectoria de tiro, para que sus dimensiones sean totalmente visibles al competidor, (incluyendo patas). La separación entre siluetas será de entre 1 y 3 veces el tamaño de la silueta respectiva. El peso de las siluetas será aquel que resulte del espesor del material especificado y estarán colocadas en las bases de tal manera que cualquier impacto directo provoque su caída inmediata. La separación entre estaciones deberá ser de un mínimo de 75 cms. Este espacio se utilizará para los dispositivos de apunte del arma. Si las siluetas están colocadas sobre estacas, para todas las estaciones, las estacas tendrán una altura mínima de 70 cms. y máxima de 1.20 mts. y ya que éstas se colocan en línea, la altura de ellas deberá ser uniforme, cualquiera que sea la topografía del terreno. La separación entre siluetas será de entre 1 y 3 veces el tamaño de la silueta respectiva. No está permitido tanto en competencias como en desempates que las siluetas se coloquen en el piso o sobre un borde o base improvisada.

ARTICULO 10o. Las siluetas deberán ser de un color de manera tal que pueda ser visible a distancia (generalmente naranja fosforescente mate), DEBE haber un fondo negro de contraste, se sugiere sea un parabalas (plancha de fierro de 1/4 pulgada, ángulo aprox. 50 grados) pintado de negro mate esto aumentará la seguridad del polígono y los competidores.

ARTICULO 11o. El espesor de la placa de fierro, con la que se fabriquen las siluetas deberá ser de 6.4 mm (1/4 de pulgada) como mínimo y de 9.5 mm (3/8 de pulgada como máximo). La base de las siluetas deberá ser de 2.5 cms. de ancho por 5 cms. de largo en las de pájaro, chanco y pavo; y de 2.5 cms. de ancho y 10 cms. de largo en la silueta de carnero. Cuando se use sistema mecánico de auto elevación, las patas de las siluetas estarán sujetas al mecanismo y deberán quedar totalmente visibles al competidor.

CAPITULO VII

ARMAS Y MUNICIONES

ARTICULO 12o. Las características de los rifles permitidos en las estaciones mencionadas en este reglamento, son las siguientes:

Categoría Open:

- a) Calibre: Únicamente .22 (5.6 mm). Pueden usarse rifles semi-automáticos, o de un tiro.
- b) Peso Máximo: 4.6 Kgs. Incluyendo miras.
- c) Presión del gatillo: Libre.
- d) Caja: No ortopédica, no deberá llevar apoya-manos (CHAMPIGNON), ni descansos o topes para las manos.
- e) Miras ópticas: Sin restricciones.
- f) Aditamentos que se prolonguen más allá de la boca del cañón: No se permiten. Frenos de gas no se permite.
- g) Portafusil: No se permite.
- h) Se permite el uso de conterones (cojín amortiguador para el retroceso), siempre que sean fijos, así como cacheteras de tamaño moderado que ayuden a la nivelación de la línea visual.
- i) Se permite el orificio para el dedo pulgar.

Categoría Standard:

- a) Calibre: Únicamente 22 (5.6 mm). Pueden usarse rifles semi-automáticos, o de un tiro.
- b) Peso Máximo: 4.6 Kgs.
- c) Presión del gatillo: Libre.
- d) Caja: Será de fábrica, no deberá llevar apoya-manos (CHAMPIGNON), ni descansos o topes para las manos, ni alteraciones o aditamentos que cambien su construcción original proporcionando descansos adicionales. Generalmente los rifles para esta modalidad de siluetas llevan culatas de caza no regulables (Armas que se encuentran en el comercio).
- e) Miras: sólo abiertas. (No diópter). El cubre guión (tipo Brno) esta permitido.
- f) Aditamentos que se prolonguen más allá de la boca del cañón: No se permiten. Frenos de gas no se permite.
- g) Portafusil: No se permite.

EN TODAS LAS ESTACIONES DEBERA DISPARARSE CON LA MISMA ARMA, por lo que la matrícula deberá anotarse en la "TARJETA DE REGISTRO" del tirador.

ARTICULO 13o. Se permite el uso de armas que se abastecen tiro a tiro, o con los 5 tiros, en caso de que el competidor decida efectuar su prueba tiro a tiro, deberá tener los 5 cartuchos sobre la mesa de tiro, sin importar el tipo de arma que esté utilizando.

ARTICULO 14o. Las municiones permitidas serán únicamente cartuchos calibre 22 (Fuego Anular) corto, largo o largo rifle de cualquiera marca. Se prohíben los tipos Magnum, Trazadores, Incendiaros, Perforantes y Expansivos; y todos aquellos que por su característica de fabricación puedan poner en peligro a los competidores, al personal del campo y a las instalaciones.

CAPITULO VIII

POSICION DE TIRO

ARTICULO 15o. Únicamente se permitirá la posición de pie, que es la siguiente:

El competidor estará con ambos pies sobre el piso sin ningún tipo de apoyo. El arma se sujetará con ambas manos y se puede apoyar en la mejilla y en la parte superior del pecho y hombro, el codo del brazo izquierdo (o derecho), puede apoyarse en la cadera, pero no sobre algún objeto en la ropa, que proporcione al competidor apoyo adicional.

CAPÍTULO IX

PROCEDIMIENTO

ARTICULO 16o. El competidor carga su arma con cinco cartuchos. A la orden de fuego el tirador enfrentará las 5 siluetas de la estación de turno, disparándoles de izquierda a derecha. Si al terminar, se encuentran siluetas tumbadas a la derecha de una que este de pie, no cuentan, salvo que esta silueta haya quedado de perfil en cuyo caso se toma en cuenta las siluetas tumbadas después. Luego se anota el puntaje y se procede a la siguiente estación y así sucesivamente hasta completar las 4 estaciones. Luego que todos los tiradores hayan terminado esta primera tanda de 4 estaciones se repite otra vez hasta completar cuatro tandas.

CAPÍTULO X

TANDAS DE COMPETENCIA Y TIEMPO

ARTICULO 17o. En campeonatos nacionales se efectuarán CUATRO TANDAS, cada tanda comprende cuatro estaciones, de manera que en cada estación el competidor deberá efectuar una serie de cinco disparos. Haciendo un total de ochenta disparos de concurso. Antes de iniciar la competencia habrá una serie de prueba de 5 tiros en el carril que le toque para la primera serie de competencia.

ARTICULO 18o. El concursante tendrá un tiempo de 60 segundos por estación.

CAPÍTULO XI

AUXILIAR (COACH)

ARTICULO 19o. El auxiliar (Coach) estará permitido, para las categorías infantiles y damas y deberá permanecer a prudente distancia ATRAS del competidor y su principal función es dar seguridad en el manípulo del arma. Le estará permitido alimentar el arma solo a los infantiles. El juez, el competidor en turno y su auxiliar (Coach), son los únicos autorizados a permanecer en las estaciones de tiro.

CAPÍTULO XII

VESTUARIO E IMPLEMENTOS DE LOS COMPETIDORES

ARTICULO 20o. El vestuario de los competidores será de tipo normal de campo, de entrenamiento atlético, o ropa de calle. Se prohíben las chamarras de tipo olímpico o similares, que se consideran ofrecen al competidor apoyo adicional. El calzado será de tipo normal de calle, campo, o ligeros de tipo deportivo.

ARTICULO 21o. Ningún competidor podrá utilizar brazaletes, muñequeras, CARTUCHERAS u otro objeto que sirva de apoyo al brazo o a la mano con que se empuñe el arma. Podrá usar en cualquiera de sus manos un guante de calle de tipo normal (flexible). Se prohíben los guantes de tipo olímpico o industrial.

ARTICULO 22o. Los implementos comprenderán: estuches, fundas o cajas para transportar las armas; cartuchos y accesorios y no podrán llevarse a las estaciones, teniendo que colocarse en mesas o armeros, que estarán a prudente distancia de las estaciones.

Para las categorías infantiles y damas, esta permitido usar un apoyo, con la única función de liberar el peso del arma. La mano libre no debe tocar el apoyo. Este apoyo esta sobre un trípode y tiene las siguientes características:

- Tubo de un diámetro de 3/4" y 6 cms. de ancho y sin ningún otro tipo de apoyo lateral.
- Se permite que tenga una goma para proteger el rifle, pero no podrá tener mas de 2mm de espesor.

CAPITULO XIII

PUNTUACION

ARTICULO 23o. Cada silueta tumbada a 25 mts. vale 1 punto.
Cada silueta tumbada a 30 mts. vale 1.5 puntos
Cada silueta tumbada a 37.5 mts. vale 2 puntos
Cada silueta tumbada a 50 mts. vale 2.5 puntos.

Se considera silueta tumbada sólo aquella silueta que se encuentre en forma horizontal o caída del soporte de siluetas. (Caída de pico o ladeada no es silueta tumbada)

CAPITULO XIV

FALLAS DE ARMAS Y CARTUCHOS

ARTICULO 24o. En caso de falla del arma el competidor deberá dejarla con sumo cuidado sobre la mesa de tiro, sin molestar al competidor de la estación vecina. Al terminar la serie de 5 tiros de los demás concursantes, previa revisión del arma, el competidor será autorizado a retirarse para proceder a la compostura, dándole oportunidad posteriormente de reanudar su prueba, en la silueta en que ha ocurrido la falla y acreditándosele la puntuación que había acumulado. El tiempo máximo para reparar un arma será de 10 minutos. No se suspenderá la competencia por un concursante que este reparando su arma, éste deberá reintegrarse a la contienda transcurrido los 10 minutos de lo contrario se declarará su ABANDONO. En caso de rotura de una pieza que impida el funcionamiento seguro del arma, el jurado autorizará el reemplazo del arma. Únicamente se permitirá dos fallas de armas por día de competencia a cada competidor, con reposición de tiempo.

ARTICULO 25o. En caso de falla del cartucho, el competidor deberá levantar SU MANO ADVIRTIENDO AL JUEZ, Y SIN ABRIR EL MECANISMO DEBERÁ DEPOSITAR EL ARMA con sumo cuidado sobre la mesa de tiro para que al terminar la serie de 5 tiros de los demás concursantes, se verifique que el cartucho no disparado tenga la

huella clara del percutor, concediéndole al competidor 12 segundos para realizar cada disparo faltante. No se aceptará falla del cartucho si el proyectil ha salido del cañón.

ARTICULO 26o. Son fallas "no imputables" al competidor las siguientes:

- a) Si la recámara del arma contiene un cartucho no disparado, con la huella clara del percutor en el fulminante.
- b) Si el arma tiene cualquier desperfecto mecánico que le impida su normal funcionamiento; en cuyo caso se procederá de acuerdo con el artículo 24o.
- c) Si el cartucho al ser disparado se rompe o se desprende parte de él, impidiendo el funcionamiento normal del arma.
- d) Cualquier falla en las instalaciones del campo que impida el desarrollo adecuado de la competencia.

ARTICULO 27o. Son fallas "imputables" al competidor las siguientes:

- a) Si antes de que el juez examine el arma, éste acciona el mecanismo de disparo.
- b) Si el seguro no ha sido desconectado.
- c) Si no ha abastecido su arma correctamente, antes de comenzar sus disparos. La ha abastecido con menos cartuchos de los previstos o con municiones que no le corresponden.
- d) Si no ha dejado recuperar suficientemente el disparador, después de haber disparado.
- e) Si el disparador está de tal manera sensible que provoque que éste se ametralle, anotándose como "ceros" todos los disparos que hayan salido en esta forma.

CAPITULO XV

DISCIPLINA Y REGLAS DE CONDUCTA

ARTICULO 28o. Todos los competidores deberán conocer este Reglamento y al participar en cualquier competencia aceptan obligatoriamente cumplirlo.

ARTICULO 29o. Todas las armas deberán ser manipuladas con la más estricta precaución y siempre serán transportadas, en el lugar de la competencia, descargadas y abiertas de su mecanismo. Al terminar su serie y antes de salir de la estación, el competidor se asegurará que su arma no tenga cartucho y la colocará en su caja, funda o en el armero designado para este fin.

ARTICULO 30o. Queda prohibido tocar las armas de otros competidores sin su consentimiento.

ARTICULO 31o. Queda estrictamente prohibido a cualquier persona hacer ejercicios de puntería (tiro en seco). **NI DISPAROS EN NINGUN MOMENTO** fuera de las estaciones.

ARTICULO 32o. En todas las estaciones sólo se permitirán disparos de práctica hasta 30 minutos antes del inicio de la competencia, quedando estrictamente prohibido hacerlo fuera de este lugar.

ARTICULO 33o. Las voces de mando del Juez a los competidores ya instalados en cada estación, serán las siguientes:

- a) “SEÑORES TIRADORES ... ATENCIÓN !!!”
- b) 5 Segundos después, “PREPARAR Y CARGAR...”
- c) 20 Segundos después, “CUANDO LISTOS....”
- d) 5 Segundos después, “FUEGO !!!”.

ARTICULO 34o. Los disparos que un competidor ya instalado en la estación efectúe antes de la voz de "Fuego", serán anotados como "ceros" y contarán para su serie; asimismo, los disparos que se le escapen al estar realizando la misma o después de empezar la voz de "Alto el Fuego". Si el disparo se le escapa fuera de la estación, indicando con esto que el arma fue indebidamente abastecida, será motivo de descalificación en la competencia. (disparo cruzado)

ARTICULO 35o. Queda prohibido a los competidores; así como a su auxiliar (Coach), llevar a las estaciones toda clase de bebidas alcohólicas, y otro enervante; así como presentarse a competir en estado que ponga en peligro la seguridad propia; la de los demás competidores, público e instalaciones.

ARTICULO 36o. En competencias internacionales o nacionales y cuando así lo disponga la FEBOTID (Asociación en departamentales), se deberá hacer una inspección previa del peso y características de las armas; con tal propósito se indicará en la convocatoria el sitio y la hora en que se realizará la citada inspección. Esta disposición no invalida el hecho de que en algún momento de la competencia, o al final de ella, el jurado, o Arbitro General, puedan revisar cualquier arma. Si un competidor llegara a utilizar un arma que no está de acuerdo con lo establecido en este reglamento, todos los disparos efectuados con ella serán anotados como "ceros". Esta norma se aplicará en todas las competencias cualquiera que sea su categoría.

ARTICULO 37o. Todo competidor que no esté conforme con la calificación del Jurado, tendrá derecho a formular su reclamo previo depósito en efectivo, por una cantidad igual al valor de la inscripción; ésta suma será devuelta en caso de que el reclamo resulte procedente; en caso contrario el depósito ingresará a la caja de la entidad deportiva organizadora. Pasada la premiación de los ganadores no se admitirán reclamos posteriores.

ARTICULO 38o. Las situaciones no previstas, o las dudas que surjan para la aplicación del presente reglamento, serán resueltas por el JURADO o ÁRBITRO GENERAL, interpretándose debidamente el espíritu de este Reglamento, que es el de organizar y fomentar el deporte y dar cuanta facilidad sea posible a quienes lo practican y siempre dentro de la mayor justicia y honestidad.

Este reglamento será revisado al finalizar la temporada 2005.

La Paz, febrero de 2005

FIGURA "A"

SILUETA DE PAJARO

ESTACION 1

- Material: Placa de fierro de 6.4mm. (1/4") como mínimo y 9.5 mm. (3/8") como máximo.
Color: Naranja fosforescente mate.
Medidas: Según dibujo.
Base: Plancha de fierro de 6.4mm. (1/4"), de 2.50 cm. de ancho y 5 cm. de largo.

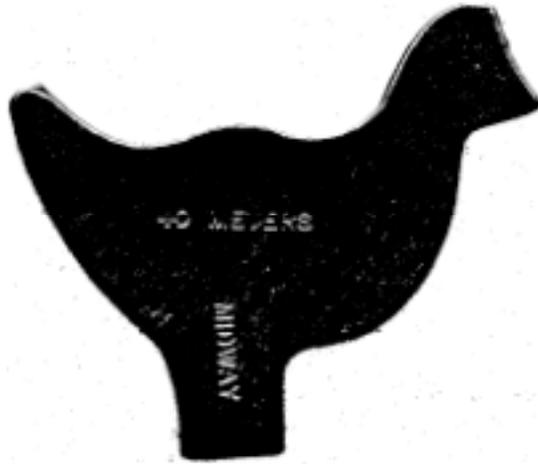


FIGURA "B"

SILUETA DE CHANCHO

ESTACION 2

Material: Placa de fierro de 6.4mm. (1/4") como mínimo y 9.5 mm. (3/8") como máximo.
Color: Naranja fosforescente mate.
Medidas: Según dibujo.
Base: Plancha de fierro de 6.4mm. (1/4"), de 2.50 cm. de ancho y 5 cm. de largo.

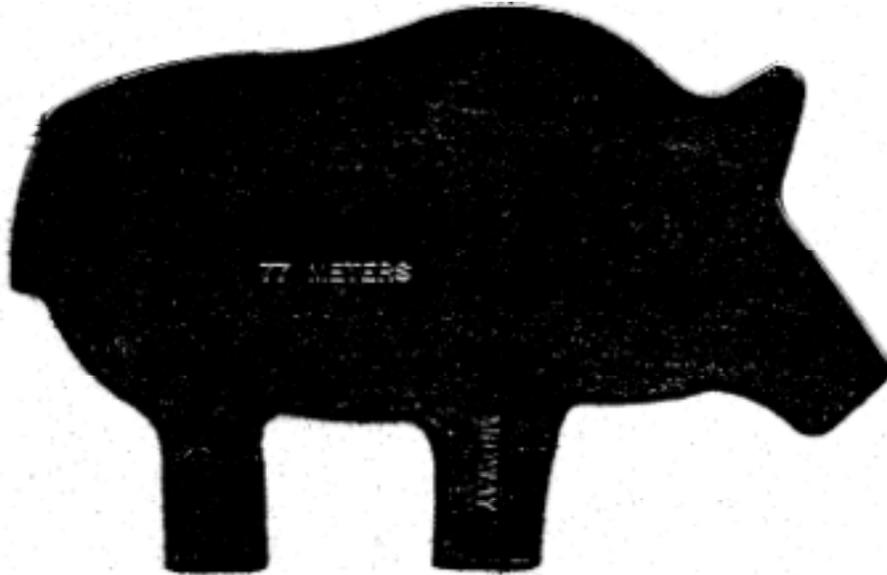


FIGURA "C"

SILUETA DE PAVO

ESTACION 3

- Material: Placa de fierro de 6.4mm. (1/4") como mínimo y 9.5 mm. (3/8") como máximo.
Color: Naranja fosforescente mate.
Medidas: Según dibujo.
Base: Plancha de fierro de 6.4mm. (1/4"), de 2.50 cm. de ancho y 5 cm. de largo.

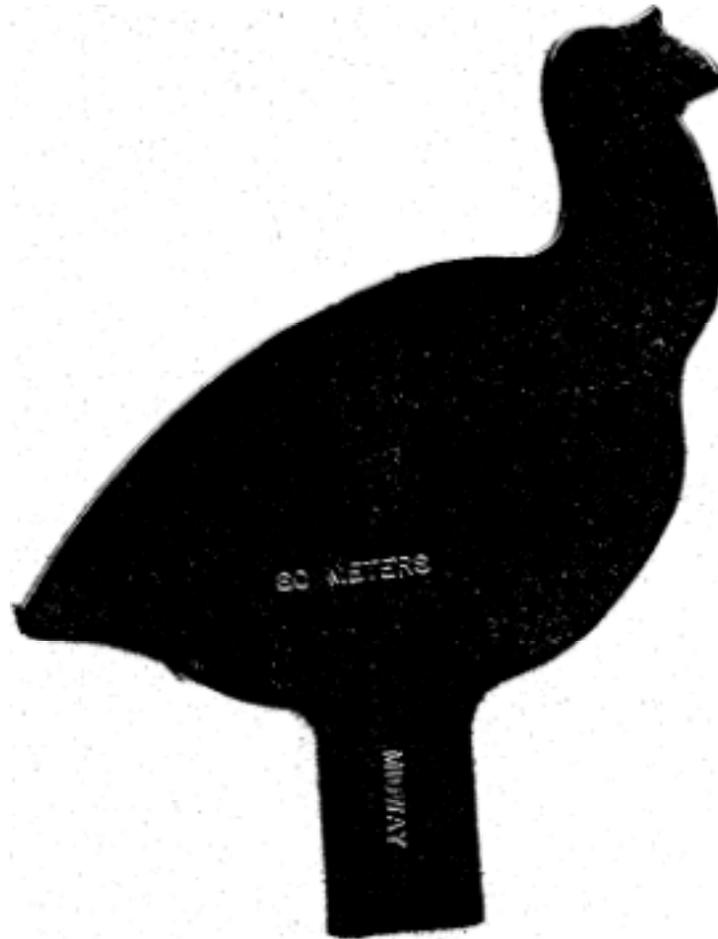


FIGURA "D"

SILUETA DE CARNERO

ESTACION 4

Material: Placa de fierro de 6.4mm. (1/4") como mínimo y 9.5 mm. (3/8") como máximo.
Color: Naranja fosforescente mate.
Medidas: Según dibujo.
Base: Plancha de fierro de 6.4mm. (1/4"), de 2.50 cm. de ancho y 5 cm. de largo, en cada pata.

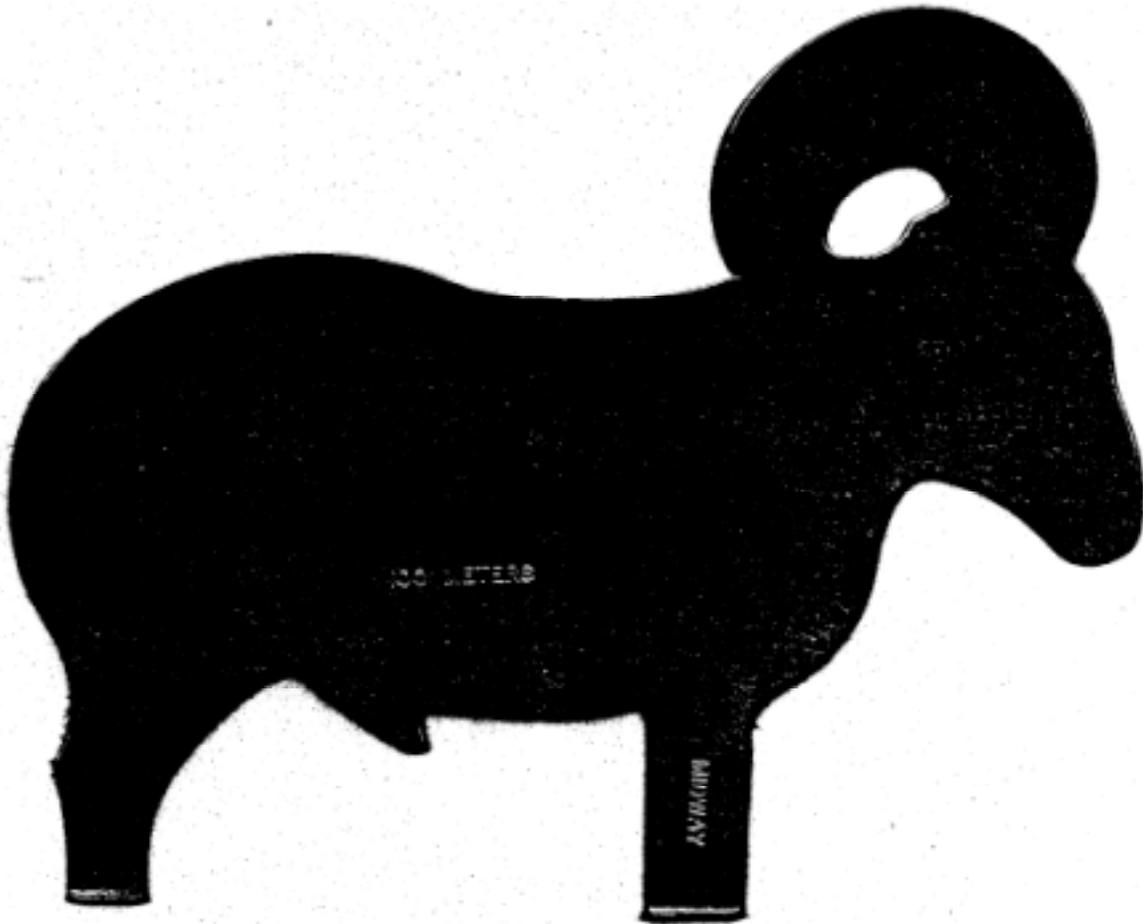


FIGURA "E"

SILUETA DE PAJARO REDUCIDA

ESTACION 1

- Material: Placa de fierro de 6.4mm. (1/4") como mínimo y 9.5 mm. (3/8") como máximo.
Color: Naranja fosforescente mate.
Medidas: Según dibujo.
Base: Plancha de fierro de 6.4mm. (1/4"), de 2.50 cm. de ancho y 4 cm. de largo.



FIGURA "F"

SILUETA DE CHANCHO REDUCIDA

ESTACION 2

- Material: Placa de fierro de 6.4mm. (1/4") como mínimo y 9.5 mm. (3/8") como máximo.
Color: Naranja fosforescente mate.
Medidas: Según dibujo.
Base: Plancha de fierro de 6.4mm. (1/4"), de 2.50 cm. de ancho y 4 cm. de largo.

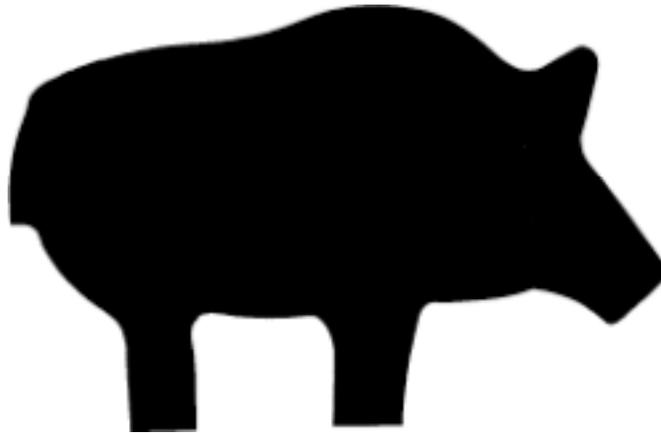


FIGURA "G"

SILUETA DE PAVO REDUCIDA

ESTACION 3

- Material: Placa de fierro de 6.4mm. (1/4") como mínimo y 9.5 mm. (3/8") como máximo.
Color: Naranja fosforescente mate.
Medidas: Según dibujo.
Base: Plancha de fierro de 6.4mm. (1/4"), de 2.50 cm. de ancho y 4 cm. de largo.



FIGURA "H"

SILUETA DE CARNERO REDUCIDA

ESTACION 4

- Material: Placa de fierro de 6.4mm. (1/4") como mínimo y 9.5 mm. (3/8") como máximo.
- Color: Naranja fosforescente mate.
- Medidas: Según dibujo.
- Base: Plancha de fierro de 6.4mm. (1/4"), de 2.50 cm. de ancho y 4 cm. de largo, en cada pata.

