

REGLAMENTO ATDLP BR50





REGLAMENTO ATDLP BENCHREST 50 METROS

Vigente: Desde Enero 2020

SECCIÓN 1 – REGLAS

CORRIDA DE TIRO

25 tiros de competencia a 50 metros en 30 minutos, en un blanco, desde la mesa en un campo de tiro al aire libre.

DEFINICION DE UNA PRUEBA

Un prueba es un evento de tiro que se celebra en un polígono a lo largo de uno o mas días. Se compone de tres categorías de competencias: categoría deportiva, categoría 10.5 libras y categoría 13.5 libras. Un tirador puede competir sólo una vez en cada categoría.

REQUERIMIENTOS PARA EL CAMPO DE TIRO

Polígonos de 50 metros al aire libre:

El polígono debe tener un mínimo de 5 mesas. La parte delantera o trasera de la línea de fuego debe ser abierta.

REQUERIMIENTOS PARA UNA PRUEBA

Debe haber un mínimo de 4 competidores. La prueba debe ser programada para sábado o domingo, con la excepción de los campeonatos nacionales. Las pruebas regulares deberán ser programadas siguiendo los siguientes criterios:

No más de dos pruebas por mes.

No más de doce pruebas por año

La voz de mando para comenzar la primera tendida no deberá ser dada antes de las 8:30 am ni después de las 15:00 pm. En los campeonatos nacionales todos los tiradores de la misma tendida deberán estar compitiendo en la misma categoría. Las distintas categorías deberán competir de acuerdo al siguiente orden:

Primero: categoría deportiva. Segundo: categoría 10.5 libras. Tercero: categoría 13.5 libras.

EQUIPO

La legalidad de cualquier método, aparato o equipo que no se aborde en este reglamento se determinará por la Dirección Técnica de la ATDLP.

RIFLE

Calibre .22 Tiro Anular, No calibres magnum.

MUNICIÓN

La munición utilizada deben ser proyectiles de plomo. Los tiradores que utilicen munición recargada manualmente, y/o munición producida con balas encamisadas serán descalificados permanentemente. Rasurar, re-calibrar, y/o re-dimensionar, ya sea balas o cartuchos no esta permitido. Aquellas balas de plomo que tienen un baño de cobre o similar son permisibles.

BANDERAS PARA EL VIENTO

Las banderas para el viento pueden ser utilizadas. Estas no deberán exceder la altura de la línea de mira que va desde el tope de la banca a la base del blanco. Las banderas pueden ser cambiadas cuando se cambian los blancos y el oficial de campo declara campo libre. Ningún competidor puede obligar a cambiar las banderas establecidas legalmente. El tiempo permitido para cambiar las banderas no debe ser menor al tiempo requerido para cambiar los blancos, y no debe exceder el tiempo permitido por el oficial de campo. Si una bandera llegase a interferir la línea de visión de un tirador entonces el oficial de campo o su representante deberá poner la bandera en el piso. Esto deberá hacerse antes de comenzar la competencia. Cualquier tipo de sistema de banderillas en un hilo no será permitido.

BOLSAS DE ARENA

El apoyo delantero debe ser sobre algún tipo de bolsa de arena. El apoyo trasero debe ser sobre alguna bolsa de arena sin mecanismos regulables. Las bolsas de arena deben ser hechas de cuero y/o tela. Los apoyos, tanto de adelante como de atrás, no deberán estar conectados entre sí, con la mesa o con el arma. Solo las bolsas de arena pueden tocar los lados y la parte inferior del maderamen. Cuando el rifle es levantado, el apoyo delantero como el trasero deberán permanecer en la mesa. (Si el apoyo de adelante y/o el de atrás se elevan con el rifle, estos apoyos deberán ser pesados con el rifle para determinar su legalidad). Los apoyos no pueden limitar el retroceso del rifle. Tanto el apoyo de adelante como el de atrás deben encontrarse directamente apoyados sobre la mesa de la banca con las siguientes excepciones. Espaciadores pueden ser puestos debajo de los apoyo para alcanzar la altura. Una moneda, disco, o algo similar puede ponerse debajo de las patas del apoyo delantero. No se puede conectar a la mesa nada que impida el movimiento de los apoyos delanteros y traseros.

BLANCOS

Oficiales de la ATDLP. Los blancos deben ser recolectados por el equipo encargado de los blancos y ser entregados directamente a quien corrige. Los blancos deben ser colocados con los blancos de cereo en la parte izquierda.

CATEGORÍAS

13.5 LIBRAS (6.124 kg.)

Mira telescópica de alcance ilimitado. El arma y la mira telescópica deben pesar 13.5 libras (6.124 kg) o menos. El maderamen debe tener 3" (6.72 cm) o menos en su punto más ancho. El cañón, el cerrojo, o funda pueden estar fijados dentro del maderamen. El insertado puede ser por pegamento o empernado. El arma debe ser diseñada para ser disparada del hombro. La parte inferior de la parte trasera del maderamen (culata) que se encuentra en contacto con la bolsa de arena de atrás debe ser convexa o plana. Si es plana, la parte inferior de la culata deberá tener 1" (2.54 cm) o menos de ancho. La parte inferior de la parte delantera del maderamen debe ser convexa o plana, excepto en maderamenes para estilo posiciones con riel para el hand stop. Adicionar pequeñas rieles o remodelar el moderamen para formar un sistema de miniriel no está permitido. No están permitidos los gatillos electrónicos o aquellos con activación remota.

10.5 LIBRAS

Mismas reglas que la categoría anterior. Arma y mira telescópica deben pesar 10.50 libras (4.762 kg) o menos.

CATEGORIA DEPORTIVA

Mira telescópica de alcance ilimitado. El rifle y la mira telescópica deben pesar 7.50 libras (3.4012 kg) o menos. El rifle debe ser de repetición con cargador removible de dos o mas tiros excepto en los rifles con cargador tubular. El cargador debe estar instalado en el arma al momento de pesarla. El rifle debe tener un seguro que funciona. El maderamen debe ser de madera y debe estar diseñado para ser disparado en el hombro. La madera laminada es permitida y la área del cerrojo puede contener material de encamado. La prueba de que el maderamen es de madera es responsabilidad del competidor y debe lograr la satisfacción del arbitro.

El maderamen debe ser de 2.25" (5.71 cm) o menos en su punto más ancho. No se permite cinta adhesiva sobre el maderamen.

Cualquier área del maderamen que tenga contacto con las bolsas de arena, ya sea la de adelante o la de atrás, debe ser convexa. La convexidad será determinada colocando una moneda en el maderamen en la parte donde la convexidad es requerida. El borde externo de la moneda no puede entrar en contacto con el maderamen en la dimensión que esta siendo medida. Debe existir un espacio visible por debajo del borde externo de la moneda. (ver anexo A). Si el borde externo de la moneda excede el ancho de la dimensión en cuestión el área debe ser claramente convexa para los árbitros. El lado de debajo de la parte delantera del maderamen que toca el apoyo de arena delantero debe ser convexo en su totalidad.

La longitud mínima desde el gatillo hasta el final trasero del maderamen, excluyendo la goma de la culata, debe ser de 12.5" (31.75 cm) . Ningún aparejo que reduzca vibración es permitido. El cañón debe ser de una pieza sin partes adicionales excepto por el cerrojo y algún perno que asegura el cañón al cerrojo. Las miras solo se permiten en caños de fabrica. No se permiten gatillos electrónicos o aquellos con activación remota.

CALIFICACIÓN

Se deberá usar calibradores de diámetro de calibre .224

PROTESTA SOBRE LA CALIFICACIÓN

Después de que los blancos sean corregidos, los blancos deberán ser colgados a la vista de los competidores. Los blancos no pueden ser manipulados por los competidores hasta que los resultados de la prueba sean declarados oficiales por el oficial de campo. Después de que los blancos de la última tendida son colgados, el oficial de campo debe dar a los competidores un mínimo de 10 minutos para registrar cualquier protesta sobre la puntuación con los árbitros. Si un competidor retira su blanco antes de que los puntajes de la prueba sean declarados oficiales por el oficial de campo, será descalificado. El oficial de campo puede imponer una tarifa de reclamo igual al monto de la inscripción por impacto de bala. El pago por reclamo es OBLIGATORIO en competencias nacionales.

PROCEDIMIENTO DE CALIFICACIÓN

Si el hoyo de un impacto toca la línea o X en el centro del blanco, el tirador recibe el puntaje más alto. Si es necesario utilizar el calibrador, quien este calificando debe escribir la letra (C) en el cuadrado del blanco de dicho tiro. El anillo interno más pequeño equivale a 10 puntos, y se le resta un punto a cada anillo consecutivo. El anillo externo equivale a 5 puntos. El punto en el medio del anillo interno más pequeño equivale a X. Si un tiro está el cuadrado del blanco pero no toca al anillo más externo, el puntaje es cero. Cualquier tiro que toque la línea del borde interno o externo del cuadrado del blanco será calificado como cero en ese recuadro. El calibrador será utilizado en caso de que no se pueda realizar una determinación visual por el juez calificador. Cualquier impacto que se encuentre en la línea entre dos recuadros deberá ser calificado con calibrador. El recuadro que contenga la mayor área del impacto contará como cero para ese recuadro. Si más de un tiro aparece en el recuadro del blanco, el tirador recibe el puntaje menor menos un (1) punto. Puntaje perfecto: 250 y 25X's. Si cualquier hoyo de impacto es más grande que un calibrador .22 el menor puntaje será asignado. Si más de dos impactos son más grandes que un calibrador .22, el blanco será descalificado y el competidor grabara en los rankings una participación con valor cero para esa competencia. Si el primer tiro en el papel impacta un blanco oficial, el tirador debe notificarlo al oficial de campo o árbitro antes de disparar el segundo tiro. El oficial de campo o árbitro debe verificar el blanco antes de que el segundo tiro sea disparado y notificar al juez calificador que a ese tirador no le contarán ese tiro.

Empate

El árbitro revisará los blancos comenzando por el recuadro de competencia #1. El primer recuadro de competencia con el puntaje mayor gana. Si el empate continúa después de haber revisado los recuadro de los blancos 1 al 25, entonces tomar el recuadro de competencia #1 y revisar las X's. El primero que tenga una X cuando el otro no la tenga gana. Si aún así continúa el empate, ir al recuadro de competencia #1 y la primera X completamente borrada gana si no es empatada por el otro competidor.

Tiros Cruzados

Si un tirador dispara en el blanco de otro competidor y admite su error ante el árbitro, entonces se le descontará de su puntaje total un punto por cada tiro cruzado. Con respecto al primer tiro se aplica el criterio definido en "Procedimiento de puntuación". Si un tirador

dispara en vuestro blanco, notifique al oficial de campo en ese momento para que no sea penalizado. Si un tirador dispara en el blanco de otra persona y no admite su error, ese competidor puede ser descalificado.

DEBERES DE LOS OFICIALES

Oficial de Campo

Persona encargada de la tendida. Los resultados consistirán en nombre del tirador, lista del equipo, la categoría y la puntuación en orden de finalización.

Árbitros

Tres árbitros deberán ser nombrados por el oficial de campo. Los árbitros deberán ser competidores en la prueba que están arbitrando. El árbitro no puede ser juez calificador de blancos. Los árbitros decidirán en problemas de tiros cruzados, protestas de puntaje, legalidad de armas y apoyos, cualquier otro reclamo que pueda darse o cualquier violación que se haga respecto al reglamento. Los árbitros pueden revisar y pesar las armas, revisar los apoyos y miras en cualquier momento previo a que se de la voz de fuego y después que se da la voz de alto para determinar si el tirador está cumpliendo con el reglamento. Los árbitros deben pesar las armas de los participantes que quedaron en primer, segundo y tercer lugar de cada categoría. Los árbitros decidirán el resultado de cualquier protesta presentada por los competidores antes, durante y después de la competencia. Los árbitros deberán encintar con cinta adhesiva todas las miras de aumento variable en la categoría deportiva antes de que se de la voz de fuego. Un árbitro suplente debe ser nombrado en caso de que uno de los tres árbitros realice un reclamo o se encuentre envuelto en uno.

Juez calificador

Deberá ser nombrado por el oficial de campo para calificar los blancos. Debe llevar siempre un calibrador. El oficial de campo también puede calificar. El juez calificador no puede ser árbitro**.

** Cuando solo 4 competidores están presentes, el juez calificador se convertirá en el árbitro suplente para aliviar cualquier conflicto de intereses que pueda darse.

RECLAMOS

Cualquier tirador puede reclamar con respecto a sus blancos, a los blancos de alguien más, armas o apoyos cuestionables o cualquier otro problema que pueda presentarse. Un mismo calibrador debe ser utilizado por los árbitros en lo que respecta a reclamos relacionados a la calificación de los blancos. Los árbitros decidirán el resultado del reclamo y sus decisiones son finales. El único reclamo por el que un club puede cobrar una tarifa es el reclamo sobre calificación o puntaje.

Si una persona participe de la Prueba cree que un reclamo fue resuelto de manera inapropiada debido a una interpretación errónea del reglamento o debido a que no existe una norma adecuada respecto al tema, se puede presentar una solicitud formal a la Asociación de Tiro Deportivo La Paz con el propósito de aclarar el reglamento. Suficiente información debe acompañar la solicitud para que se de una adecuada comprensión de lo que pasó. La ATDLP no revocará una decisión hecha por los árbitros, pero la posibilidad se mantendrá abierta para la formulación de resoluciones mas allá de la interpretación de reglamento. Cualquier resolución será el resultado de la recomendación de un comité de oficiales de

campo que no hayan participado en el evento y el comité estará integrado por no menos de tres oficiales de campo.

INSCRIPCIONES

La competencia debe comenzar a una hora determinada. (Ver DIRECTIVA ESPECIAL DE LA ASOCIACION DE TIRO DEPORTIVO DE LA PAZ)

Las inscripciones se cerrarán a esta hora. Nadie puede inscribirse o disparar después ese día. Los formularios de inscripción deben ser llenados y firmados por cada deportista.

MESAS

En cada categoría se deberá sortear la mesa después de que termine la inscripción. Los eventos que duran varios días pueden tener la opción de hacer solamente un sorteo inicial (o hacer varias) y mantener esa organización durante los días subsiguientes. Si se implementa solamente un sorteo inicial las mesas serán rotadas hacia la derecha después de cada categoría de tal manera que un competidor se mueva dentro de la línea de tiro sin repetir la mesa.

COMPARTIR EL EQUIPO

El oficial de campo no está obligado a realizar una tendida adicional para dar cabida a competidores que están compartiendo equipo, salvo en los campeonatos nacionales donde 2 tendidas sean requeridas por pedido. En caso de que el oficial de campo permita compartir el equipo, no más de 2 personas pueden compartir un mismo equipo. Los competidores deben avisar al oficial de campo al momento de inscribirse que desean compartir el equipo, y designar que tirador participará en cada tendida. Los pedidos para compartir equipo se deben realizar antes del sorteo de mesas y deben acatarse después de que el sorteo se efectúe.

MESAS VACÍAS

Nadie ocupará una mesa en desuso por ninguna razón.

BALANZAS

Una balanza deben estar disponibles para determinar clase. Cada club debe tener un peso testigo de 7.5 libras (3.409 kg) , de 10.5 libras (4.7727 kg) y de 13.5 libras (6.136 kg) para revisar las balanzas.

DEPORTIVIDAD

No se debe hablar fuerte ni hacer ruido en el campo de tiro o en los alrededores mientras dure la competencia. El oficial de campo y árbitros pueden descalificar a cualquier persona que haga caso omiso de esta regla.

SEGURIDAD

Los rifles deben estar equipados con guardamontes alrededor de los gatillos. Los rifles no pueden estar en las mesas hasta el momento en que el oficial de campo llama a la categoría a la línea después de haber determinado que el campo es seguro. Cuando el equipo encargado de los blancos se dirige al campo de tiro, no se permitirá que los rifles se encuentren en las bancas. En todo momento los rifles deben estar sin los cerrojos, estos se colocaran con la orden del oficial de campo.

SECCIÓN 2 – PROCEDIMIENTO DE LA COMPETENCIA

1. El oficial de campo debe poner a disposición de los tiradores el reglamento en todas la competencias sancionadas. Las competencias deben comenzar a la hora predeterminada.
2. Los oficiales de campo deben nombrar a 3 árbitros antes de que la competencia comience. Los árbitros deben ser competidores en la competencia que están arbitrando. Un árbitro suplente debe ser nombrado en caso de que uno de los 3 árbitros realice un reclamo o se encuentre envuelto en uno de los reclamos. Los oficiales de campo deben mantenerse presentes para recibir quejas y pesar rifles hasta que el Mariscal del Campo declare que la Prueba se concluye oficialmente.
3. Las inscripciones cierran al horario predeterminado.
4. Una competencia normal considera 3 categorías.
5. Los blancos serán rotulados con el nombre del competidor, la categoría, el equipo de este, y el numero de la mesa antes de la tirada. Después de que los blancos son colgados y el oficial de campo determina que el campo está libre, el oficial de campo debe llamar a la primera tendida de la categoría deportiva a la línea de tiro. Los competidores de esa tendida se acercarán a la línea de tiro y colocarán sus rifles sobre sus apoyos sin los cerrojos. Para cada tendida de la categoría deportiva, los árbitros revisarán las miras telescópicas y pondrán adhesivo a aumento de 12X. Después los oficiales de campo preguntarán “Están todos listos?”. Si están listos, el oficial de campo dará la orden de "Fuego". Si por cualquier razón es necesario parar el fuego, el oficial de campo dirá “Alto el fuego, descarguen armas, abrir los cerrojos y dar un paso atrás de las bancas”. Cuando el problema haya sido solucionado, el oficial de campo aumentará 3 minutos más al tiempo restante y dará la orden de continuar con la competencia con “Fuego”. Cuando el tiempo haya acabado, el oficial de campo dirá “Alto el fuego, retirar los cerrojos, y retiren sus rifles de las bancas”. Si alguien disparase después que la orden de “alto el fuego” fue dada, ese tirador puede ser descalificado. El oficial de campo debe dar en voz alta las advertencias de 15 minutos, 5 minutos, 1 minuto y 30 segundos antes de que acabe la competencia. Una vez que el oficial de campo determine “campo libre”, el equipo encargado de los blancos deberá retirar los blancos y entregarlos al juez calificador. El oficial de campo también puede calificar. Numero ilimitados de tiros se pueden disparar en los blancos de prueba que se encuentran en el sector izquierdo del blanco
6. Si es posible, el juez calificador deberá comenzar a calificar los blancos una vez acabada la primera tendida. Una vez que los blancos son calificados, el juez calificador o el oficial de campo deberán colgar los blancos corregidos para que todos los competidores puedan verlos.
7. Un competidor puede reclamar el puntaje de su blanco o el puntaje de otro competidor. Se cobrará una tarifa igual al monto de la inscripción por impacto reclamado, este pago es obligatorio en caso de competencias nacionales. La tarifa pagada por el reclamo será devuelta al competidor si el árbitro decide a favor del protestante.
8. Después de que se cuelguen a la vista de todos los resultados de la última tendida de la categoría 13.5, se darán un mínimo de 10 minutos para que se hagan los reclamos

sobre los blancos de dicha tendida. Después el oficial de campo declarará por concluido el tiempo de reclamos.

9. Solo los árbitros pueden retirar y cambiar el puntaje de los blancos reclamados. Los blancos no pueden ser retirados o manipulados por los competidores hasta que los resultados de la competencia sean declarados oficiales. Si un tirador retira su blanco, los árbitros pueden descalificarlo. Los árbitros deben realizar la sentencia de los reclamos sobre puntuación sin que se metan el oficial de campo, el juez calificador y ningún competidor. La única información que los árbitros utilizaran para definir protestas de puntuación será el presente reglamento.

Los árbitros deben retirarse a un área separada para re-calificar un blanco que tenga reclamo. Ni el oficial de campo, ni el juez calificador, y ningún competidor pueden estar presentes en esa área. Si un competidor no cumple cuando un árbitro le pide que se retire del área, el competidor puede ser descalificado por el árbitro. Los blancos con reclamos deben ser re-calificados sobre una superficie plana. Un árbitro debe retirarse si el blanco que va a ser re-calificado ha sido presentado por ese árbitro, o si ese blanco pertenece a ese árbitro. Si un árbitro debe retirarse, los otros árbitros deben llamar al árbitro suplente para re-calificar ese blanco. Si el árbitro suplente no fue nombrado con anticipación, los árbitros deberán nombrar un sustituto. Si otro árbitro debe retirarse, los árbitros nombrarán otro suplente más. Las decisiones tomadas por los árbitros con sobre los reclamos sobre la calificación de los blancos, o sobre cualquier otro reclamo, o hasta si es necesario sobre el nombramiento de árbitros suplentes, serán DEFINITIVAS.

10. Cuando todos los reclamos de calificación hayan sido atendidos por los árbitros, los blancos deberán ser manipulados por el oficial de campo o estadístico. Cuando el oficial de campo o estadístico recalculen los resultados, el oficial de campo debe llamar para pesar los rifles. Los árbitros deben pesar los rifles de los competidores que obtuvieron los 3 primeros puestos de cada categoría. Después de pesar los rifles de los ganadores, el oficial de campo anunciará a los ganadores del tercer, segundo y primer lugar de la competencia de cada categoría. Es la responsabilidad de los competidores el corregir al oficial de campo en caso de cometer un error en los puntajes. Luego de anunciar a los ganadores de cada categoría, los competidores tendrán 2 minutos para notificar al oficial de campo sobre algún error. Si algún competidor anuncia un error al oficial de campo, el oficial de campo deberá corregirlo, y deberá volver a anunciar el tercer, segundo y primer lugar de cada categoría. Si nadie anuncia error alguno dentro de los dos minutos, el oficial de campo deberá declarar que los resultados de la competencia son oficiales. Si uno de los ganadores de la competencia se va temprano, deberá ser responsabilidad suya haber pesado y verificado su rifle con un árbitro antes de irse. El no hacerlo conduciría a la descalificación y se calificará como DNQ (no calificó).
11. Si un competidor disparó en un blanco un record potencial, es responsabilidad del tirador notificarlo al oficial de campo. El tirador no puede sacar el blanco, o el blanco será descalificado. Después de notificarlo con el oficial de campo, es responsabilidad del oficial de campo el sacar el blanco, firmarlo y pedir a los 3 árbitros que firmen. Es responsabilidad del oficial de campo el enviar por correo el blanco, junto con los resultados de la competencia a ATDLP dentro de los próximos 30 días. Si no se sigue este procedimiento, el blanco no será presentado a la comisión técnica de la ATDLP.

Anexo A

