

FEDERACION CHILENA DE TIRO AL BLANCO DEPORTIVO
REGLAMENTO TIRO CIUDADANO ARMAS CORTAS

1.- NORMAS BASICAS DE SEGURIDAD

- 1.1. El Deportista debe manipular su arma como si estuviera cargada y por ningún motivo apuntar a algo que no sea un blanco que deba impactar.
- 1.2. Para manipular, revisar o reparar un arma, habrá una zona de seguridad destinada para tal efecto.
- 1.3. Los Deportistas miembros de las fuerzas armadas, de orden y de civiles autorizados a portar armas de fuego, no están exentos de ninguna norma del presente reglamento.
- 1.4. Para trasladarse dentro del recinto, las armas y tiradores deben cumplir las siguientes normas:
 - a) Armas descargadas totalmente.
 - b) Pistolas con cargadores fuera de ella
 - c) Pistolas y revólveres descargados en su caja.
 - d) Por ningún motivo se permite el tránsito dentro del recinto, si no se cumplen estas normas.
 - e) Es obligatorio el uso de protectores auditivos y visuales mientras se encuentre en la línea de fuego. Los protectores visuales pueden ser de seguridad industrial o auténticos de tiro, no se permiten anteojos de sol.
 - f) Es obligatorio usar porta cargadores sujetos a la cintura.
- 1.5. El Juez General y el Juez de Cancha, son las únicas personas autorizadas para hacer cumplir estas normas dentro del recinto de tiro.

2.- NORMAS GENERALES DE TIRO

- 2.1. El Tirador al desplazarse debe considerar lo siguiente:
 - a) Pistolas deben apuntar en todo momento hacia los blancos con el dedo fuera del gatillo.
 - b) Revólveres con martillo abajo y apuntando hacia los blancos con el dedo fuera del gatillo.
- 2.2. Por ningún motivo se podrá correr al hacer cambio de puesto de tiro, pero se podrá caminar rápido.
- 2.3. La recarga del arma sólo podrá efectuarse en cualquiera de los dos puestos de tiro. penalizando a quien lo haga fuera de éstos.

3.- JUECES DEL EVENTO

- 3.1. Juez General; es la máxima autoridad.
- 3.2. Juez de Cancha; su función es hacer que el deportista en competencia cumpla con los reglamentos de tiro y a su vez penalizarlo, es el responsable de entregar el tiempo y puntaje del tirador a la mesa de control.
El Juez de Cancha, al terminar la prueba marcará en la papeleta con un círculo las siluetas metálicas abatidas y con una cruz las no abatidas con el fin de evitar adulteración. La puntuación de los blancos anillados es la misma utilizada por la ISSF.

- 3.3. Mesa de Control: es la encargada de llevar el proceso de la competencia y como funciones básicas son las de registrar y administrar los puntajes. Estará ubicada en un recinto cerrado desde donde se informará por medio de una pizarra los puntajes. Cualquier reclamo de los tiradores debe ser solicitado al Juez General. Al finalizar su prueba, el tirador solicitará un copia de su puntaje.

4.- BLANCOS Y SILUETAS METALICAS

- 4.1. En cada cancha habrá 2 (dos) blancos anillados y 12 (doce) siluetas metálicas abatibles.
- 4.2. Los blancos anillados son los reglamentarios de Tiro Rápido y normados por la ISSF, ubicados a 25 (veinticinco) metros de la línea de tiro.
- 4.3. En cada blanco anillado se deberá impactar 2 (dos) veces, en caso de registrar más de 2 (dos) impactos, se contabilizarán los 2 (dos) menores.
- 4.4. Las siluetas metálicas abatibles tienen una dimensión de 1 (un) metro de alto y 0,25 (cero coma veinticinco) metros de ancho y terminan en su parte superior con una circunferencia de 0,25 (cero coma veinticinco) metros de diámetro.
- 4.5. Las siluetas metálicas tienen la siguiente puntuación y ubicación:
- a) Color rojo: 2 (dos) puntos y ubicada a 15 (quince) metros.
 - b) Color azul: 4 (cuatro) puntos y ubicada a 25 (veinticinco) metros.
 - c) Color verde: 6 (seis) puntos y ubicada a 35 (treinta y cinco) metros.
 - d) Color café: 8 (ocho) puntos y ubicada a 45 (cuarenta y cinco) metros.
- Las siluetas metálicas abatible, estarán ubicadas en 3 (tres) filas en el orden de los colores señalados. Las filas estarán separadas una de otra por 2 (dos) metros. En medio de éstas estarán los blancos anillados.
- 4.6 Los puestos de tiro estarán delimitados por dos cuadrados de 0,80 (cero coma ochenta) metros cada uno y habrá una mesa para que el tirador deje la caja del arma.

5.- DE LA COMPETENCIA

- 5.1. El tirador sorteará un número al momento de inscribirse.
- 5.2. Este número, junto a su nombre, número federativo y modalidad, tendrá que ir anotado en la papeleta para evitar confusiones.
- 5.3. El número tendrá que portarlo en lugar visible para que lo anote el Juez de la cancha.
- 5.4. El tirador será llamado por su nombre y número para que se presente al puesto de tiro que le corresponda.
- 5.5. Como ya está establecido, el tirador no podrá portar su arma cargada hasta que no reciba la orden de hacerlo, dada por el Juez de Cancha.
- 5.6. Cuando el Juez General de la orden de comenzar la prueba, el Juez de Cancha hará lo siguiente:
- a) Con el Competidor en el puesto de tiro, le solicitará que presente el arma, la cual debe estar descargada. Esto es, para pistola sin bala en recámara y sin cargador, para revólver, la nuez abierta y sin munición.

- b) Dará lo orden “CARGAR Y PREPARAR”, con lo cual el tirador pondrá la munición respectiva en el arma y la dejará en condición de disparar.
- c) Preguntará al Tirador “ESTA USTED LISTO”. Si el tirador transcurrido 5 (cinco) segundos no exclama “NO”, le dará lo orden de “COMENZAR”.
- d) Si el tirador no esta listo, deberá exclamar “NO”, con lo cual el Juez de Cancha esperará 5 (cinco) segundos y dará la orden “COMENZAR”.

Dada la orden de comenzar, empezará a correr el tiempo, el cual lo finalizará cuando el tirador levante una mano avisando así que ha terminado o cuando hayan transcurrido 60 segundos para pistola y 90 segundos para revólver.

- e) Dará la orden “ALTO AL FUEGO” y pedirá al tirador que descargue el arma. Para pistola, “SACAR CARGADOR”, “MOSTRAR RECAMARA” y “PERCUTAR” en seco. Para revólver, “MARTILLO ADELANTE” y “ABRIR NUEZ” para asegurarse que el arma está completamente descargada.
- f) Dará la orden “GUARDAR EL ARMA”, con lo cual el tirador deberá guardar su arma respectiva. Efectuado esto, se procederá a anotar el puntaje en la papeleta correspondiente y el tirador deberá firmarla, con lo cual esta aceptando su puntuación.
- g) El Juez de Cancha entregará la copia al tirador y el original a la Mesa de Control.
- h) El tirador deberá mantener una distancia mínima de 1 (un) metro de los blancos anillados al momento de su revisión.
- i) Durante la competencia, el Juez de Cancha tendrá la misión de observar al tirador para que cumpla con las reglas establecidas y en ningún momento dirigirle la palabra, salvo para darle una orden. Una vez finalizada la prueba, deberá informar al tirador de las penalidades cometidas, si las hubiere.

5.7. Pistola 9mm y .22

- a) Se prohíbe el uso de compensadores y miras ópticas.
- b) Se podrá disparar con una o dos manos, las pistolas 9mm sólo podrán llevar dos cargadores de 15 tiros cada uno y las pistolas .22 sólo podrán llevar dos cargadores de 10 tiros cada uno.
- c) Los cargadores deben portarse en su respectivo porta cargadores sujetos al cinto.
- d) Para el cambio de puesto, el dedo debe ir fuera del gatillo.

5.8. Revólver .38 y .22

- a) Se prohíbe el uso de miras ópticas.
- b) Se podrá disparar con una o dos manos en simple o doble acción según acomode del tirador.
- c) El largo del cañón no podrá exceder las 6 (seis) pulgadas de 6 (seis) tiros.
- d) El Tirador podrá portar 30 (treinta) tiros, en canana o cargadores rápidos (Speed Loader) en su respectiva funda o porta cargadores.
- e) Para el cambio de puesto, el arma tendrá que ir con el martillo adelante y el dedo fuera del gatillo.

5.9. En calibre .22 podrán competir menores de edad entre 14 y 18 años. Estos por ningún motivo podrán participar en un calibre superior.

- 5.10. Es obligatorio el cambio de puesto de tiro el abatir a lo menos 2 (dos) siluetas metálicas abatibles desde cada puesto de tiro. No es permitido retroceder o devolverse a un puesto de tiro.
- 5.11. Senior desde 55 años.

6.- PENALIDADES Y DESCALIFICACIONES

6.1. PENALIDADES

Los Jueces de la competencia penalizarán con 5 (cinco) puntos en contra, las siguientes situaciones:

- a) No cambiar el puesto de tiro.
- b) No abatir 2 (dos) siluetas metálicas desde uno de los puestos de tiro.
- c) Disparar después de la orden “ALTO AL FUEGO”.
- d) Disparar fuera de los puestos de tiro.
- e) Correr al cambiar puesto de tiro.
- f) Retroceder o devolverse a un puesto de tiro.
- g) Cargar o descargar el arma fuera del puesto de tiro.
- h) Utilizar un cargador o munición ubicado en un lugar distinto a los destinados para tal efecto (porta cargadores).

6.2 DESCALIFICACIONES

El Juez Generales el único facultado para descalificar a un tirador, en este caso será asesorado por el Juez de Cancha que le informará del caso a descalificar.

- a) Transgredir las normas básicas de seguridad.
- b) Apuntar con el arma a otro lugar que no sean los blancos.
- c) Utilizar más munición que la permitida.
- d) Recoger munición o cargador del suelo.
- e) Desplazarse de un puesto a otro con el dedo en el gatillo.
- f) Desplazarse de un puesto a otro con el arma en forma oscilante.
- g) Por disparársele accidentalmente el arma a un competidor.
- h) Por cualquier disparo hecho en movimiento.
- i) Por manipular un arma fuera de la zona de seguridad.
- j) Si un competidor se encuentra bajo la influencia del alcohol o algún tipo de drogas.
- k) Por tener un arma cargada dentro del recinto deportivo.
- l) Cualquier acción que realice un competidor en desmedro de la integridad física de cualquier persona.
- m) No acatar las instrucciones de los Jueces.
- n) Y en general, no observar una conducta caballerosa y deportiva.