

FEDERACIÓN ASTURIANA DE AIRSOFT

Nº de Registro 108 Sección segunda en el P. de Asturias



NORMATIVA DE AIRSOFT TÉCNICO

REVISIÓN: ENERO - 2022



ÍNDICE

CAPÍTULO I DEFINICIÓN Y DISCIPLINAS.....	3
CAPÍTULO II RECORRIDOS DE TIRO	4
SECCIÓN 1.PRINCIPIOS GENERALES.....	4
SECCIÓN 2.ORDEN DE TIRO.....	4
SECCIÓN 3.ESCENARIOS DE LAS ETAPAS (STAGE).....	4
SECCIÓN 4.BLANCOS Y DISTANCIAS.....	6
SECCIÓN 5.PUNTUACIÓN Y RESULTADOS.....	7
SECCIÓN 6.PENALIZACIONES.....	11
SECCIÓN 7.FALLOS DE FUNCIONAMIENTO DE LAS ARMAS.....	13
CAPÍTULO III TIRO DE PRECISIÓN.....	14
SECCIÓN 1.PRINCIPIOS GENERALES.....	14
SECCIÓN 2.ESCENARIOS DEL EJERCICIO.....	14
SECCIÓN 3.PUESTOS DE TIRO.....	15
SECCIÓN 4.BLANCOS Y DISTANCIAS.....	15
SECCIÓN 5.PUNTUACIÓN Y RESULTADOS.....	16
SECCIÓN 6.PENALIZACIONES.....	17
SECCIÓN 7.FALLOS DE FUNCIONAMIENTO DE LAS ARMAS.....	17
CAPÍTULO IV TIRO DE ALTA PRECISIÓN.....	18
SECCIÓN 1.PRINCIPIOS GENERALES.....	18
SECCIÓN 2.MODALIDADES DE EJERCICIOS.....	18
SECCIÓN 3.ESCENARIOS DEL EJERCICIO.....	18
SECCIÓN 4.PUESTOS DE TIRO.....	18
SECCIÓN 5.BLANCOS Y DISTANCIAS.....	18
SECCIÓN 6.PUNTUACIÓN Y RESULTADOS.....	18
SECCIÓN 7.PENALIZACIONES.....	19
SECCIÓN 8.FALLOS DE FUNCIONAMIENTO DE LAS ARMAS.....	19
CAPÍTULO V TÉCNICAS SINGULARES.....	20
SECCIÓN 1.PRINCIPIOS GENERALES.....	20
SECCIÓN 2.MODALIDADES DE EJERCICIOS.....	20
SECCIÓN 3.ESCENARIOS DEL EJERCICIO.....	20
SECCIÓN 4.PUESTOS DE TIRO.....	20
SECCIÓN 5.BLANCOS Y DISTANCIAS.....	20
SECCIÓN 6.PUNTUACIÓN Y RESULTADOS.....	21
SECCIÓN 7.PENALIZACIONES.....	22
SECCIÓN 8.FALLOS DE FUNCIONAMIENTO DE LAS ARMAS.....	22



CAPÍTULO VI OTROS.....23

SECCIÓN 1.SEGURIDAD.....23
SECCIÓN 2.INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES.....23
SECCIÓN 3.EL EJERCICIO.....24
SECCIÓN 4.IMPLEMENTOS Y VESTIMENTA.....25
SECCIÓN 5.COMPETICIONES.....27
SECCIÓN 6.TROFEOS Y PREMIOS.....28
SECCIÓN 7.ARBITRAJE.....28
SECCIÓN 8.MODIFICACIONES ARBITRALES.....29
SECCIÓN 9.COMPETICIONES OFICIALES FEDERADAS.....29
SECCIÓN 10.DESCALIFICACIONES DE ACTIVIDADES.....30

ANEXO A. BLANCO CLASSIC MINI

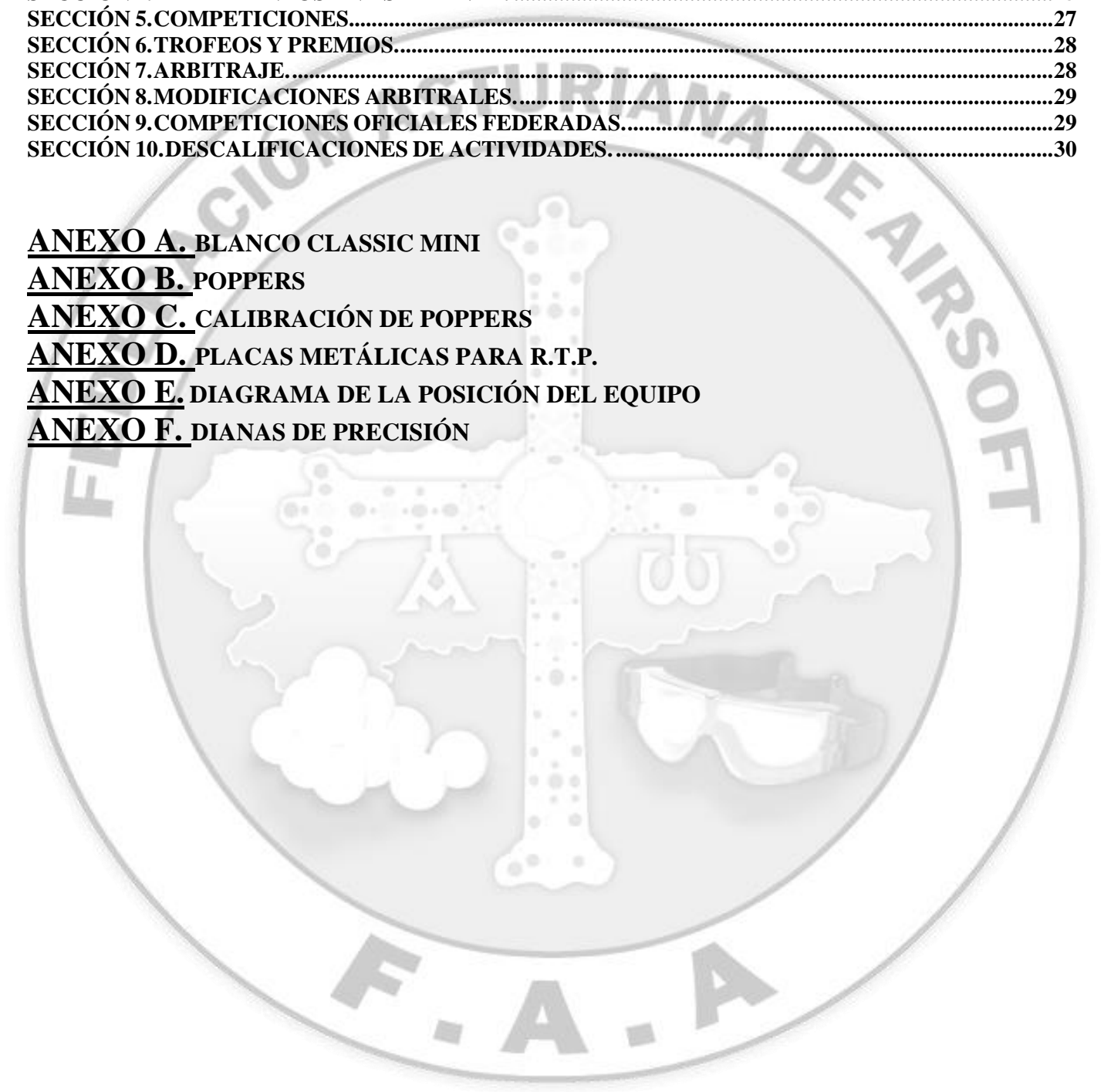
ANEXO B. POPPERS

ANEXO C. CALIBRACIÓN DE POPPERS

ANEXO D. PLACAS METÁLICAS PARA R.T.P.

ANEXO E. DIAGRAMA DE LA POSICIÓN DEL EQUIPO

ANEXO F. DIANAS DE PRECISIÓN





REGLAMENTO AIRSOFT TÉCNICO

CAPÍTULO I

Definición y Disciplinas

Artículo 1. Esta normativa específica ha sido elaborada para la regularización de las actividades de airsoft de la familia del airsoft técnico en el territorio del Principado de Asturias. Las asociaciones federadas en la FAA tienen obligación de cumplirla y velar por su cumplimiento. Las competiciones bajo el amparo de la federación de todas las modalidades están consideradas como pruebas puntuables para la entrada en la selección. El presente reglamento fue aprobado por el Comité de Competición y ratificado por la Junta Directiva el veintitrés de marzo 2016.

Artículo 2. DISCIPLINAS DE AIRSOFT TÉCNICO

2.1. Las actividades de airsoft técnico son aquellas donde se valora la precisión y/o rapidez del tirador, además de habilidades puramente técnicas relacionadas con el uso de las armas de airsoft.

2.2. Las disciplinas de airsoft técnico definidas por la Federación Asturiana de Airsoft son:

- Recorridos de Tiro.
- Tiro de Precisión.
- Tiro de Alta Precisión.
- Otras Técnicas.

Artículo 3. CATEGORIAS SEGÚN LA EDAD DEL TIRADOR.

3.1. Por razón de la edad, los tiradores estarán encuadrados en las siguientes divisiones federativas, que vienen especificadas en la licencia anual:

- INFANTE: Tiradores con edades de 14 y 15 años.
- CADETE: Tiradores con edades de 16 y 17 años.
- JUVENIL: Tiradores de edades entre los 18 y 19 años.
- SENIOR: Tiradores de edades entre los 20 a 49 años.
- VETERANO: Tiradores con edades de 50 a 64 años.
- MASTER: Tiradores con edades a partir de 65 años, esta inclusive.

3.2. Debe de haber un mínimo de 5 tiradores de una categoría para que sea reconocida como categoría dentro de una competición.

3.3. Se pueden organizar las competiciones agrupando las categorías Infante y cadete.

3.4. Se pueden organizar las competiciones agrupando las categorías Juvenil y Senior.

3.5. Se pueden organizar las competiciones agrupando las categorías Veterano y Máster.

3.6. Existe la Categoría "Única" que permite competir juntos en una misma división a tiradores de cualquier edad.

Artículo 4. CATEGORÍAS DE LOS EJERCICIOS.

4.1. Las categorías de los ejercicios se basan en las armas empleadas. Dependiendo de la disciplina se podrán usar armas de una categoría u otra.

4.2. Los recorridos de tiro podrán ser para armas de 1ª a 5ª categoría y combinaciones de armas de 1ª y 2ª categoría.

4.3. Los ejercicios de tiro de precisión serán para armas de 4ª y 5ª categoría.

4.4. Los ejercicios de tiro de alta precisión serán para armas de 6ª categoría.

4.5. Los ejercicios de Otras Técnicas serán para cualquier tipo de arma dentro de las limitaciones de su categoría.

Clasificación de Armas Lúdico Deportivas de Airsoft y potencia.

1º. ALDs de pistola y revólver: Velocidad máxima 320 Fps.

2º. ALDs de subfusil, fusil y escopeta: Velocidad máxima 350 Fps.

3º. ALDs de ametralladora de apoyo: Velocidad máxima 400 Fps.

4º. ALDs de francotirador eléctrico (tirador selecto): Velocidad máxima 450 Fps.

5º. ALDs de francotirador a cerrojo: Velocidad máxima 550 Fps.

6º. ALDs de francotirador de competición de Alta Precisión: Velocidad máxima 620 Fps



CAPÍTULO II

Recorridos de tiro (Tiro práctico)

SECCIÓN 1. PRINCIPIOS GENERALES.

Artículo 1. Los recorridos de tiro son pruebas donde se valora la precisión y velocidad de los tiradores disparando a blancos en distintas posiciones y posturas.

Artículo 2. Los recorridos de tiro se componen de una o varias etapas (stages), cada una con sus propias características físicas y normativas.

Artículo 3. Los recorridos se pueden diseñar para cualquier tipo de arma, desde la 1ª a la 5ª categoría. Existen pruebas combinadas en las que se usa en una misma etapa armas de 1ª y 2ª categoría alternamente.

Artículo 4. Los recorridos de tiro buscan valorar las habilidades técnicas de los tiradores y premiar su aplicación más eficiente.

Artículo 5. Son pruebas de libre desarrollo para el tirador. Se deben indicar las condiciones de munición, comienzo, agarres, dianas posiciones y posturas, recargas obligatorias, para que luego el tirador decida en la etapa el orden en el que quiere realizarla. Excepto las pruebas que por su confección no den lugar a un orden de tiro distinto al diseñado.

Artículo 6. Tipos de ejercicios:

Los recorridos de tiro pueden clasificarse en 3 tamaños:

6.1. Recorridos de tiro Cortos: no deben requerir más de 8 disparos para completarse y no más de 3 posiciones de tiro.

6.2. Recorridos de tiro Medios: no deben requerir más de 16 disparos para completarse y no más de 5 posiciones de tiro.

6.3. Recorridos de tiro Largos: no deben requerir más de 32 disparos para completarse y no hay límite de posiciones.

6.4. En recorridos para armas de 3ª categoría el número mínimo de disparos será el doble y en recorridos para armas de 4ª y 5ª categoría el mínimo de disparos se dividirá a la mitad.

Artículo 7. Modalidades de los recorridos de tiro.

7.1. Las modalidades de recorrido de tiro se establecen según la configuración del arma o combinación para las que sean diseñados.

7.2. Cada modalidad debe definirse dentro de 2 tipos posibles: modificadas o sin modificar.

7.3. Una modalidad de tipo Modificada es aquella en la que se permiten tanto armas de serie como armas modificadas.

7.4. Una modalidad de tipo No Modificada es aquella en la que solo se permiten armas de serie que no hayan sido modificadas sus condiciones de serie.

7.5. También se debe especificar en el recorrido junto a la modalidad si se permiten miras o no.

Artículo 8. Los recorridos de tiro de escopeta (2º categoría) y de armas de apoyo (3º categoría) seguirán unas normas particulares en su desarrollo y puntuación, acorde las características de dichas armas.

SECCIÓN 2. ORDEN DE TIRO.

Artículo 9. El sorteo se efectuará durante el “checking” y se tomará nota escrita del sorteo. Se podrán utilizar programas informáticos que establezcan el orden de tiro, previa aprobación del comité de competición.

Artículo 10. Se deberá saber el orden de tiro con un tiempo anterior al comienzo de cada tanda de al menos 10 minutos.

SECCIÓN 3. ESCENARIOS DE LAS ETAPAS (STAGE).

Artículo 11. No existe limitación a la creatividad de los organizadores en cuanto al diseño y construcción de los recorridos/escenarios o etapas (stages).

Artículo 12. Los recorridos de tiro se realizan en escenarios planificados con antelación e invariables durante la competición o evento.

Artículo 13. Los escenarios en los que se desarrollan las pruebas deberán cumplir una serie de directrices en su diseño y construcción para ser puntuables en competiciones y seguros en su aplicación.

Artículo 14. Construcciones y estructuras.



14.1. Las construcciones físicas realizadas para los escenarios deben ser seguros para prevenir acciones inseguras imprevistas. En el diseño de los ejercicios tiene que haber un acceso adecuado a los Árbitros que supervisan a los competidores. Es responsabilidad de la organización la seguridad del escenario. Se debe evitar, en la medida de lo posible, cualquier daño a tiradores, árbitros y espectadores, durante la competición. Los jueces de la competición pueden cerrar temporal o definitivamente cualquier escenario que suponga un riesgo para los tiradores, árbitros y/o espectadores.

14.2. La superficie de los escenarios deberá estar acondicionada para la actividad antes del comienzo de la misma y deberá ser mantenida en condiciones óptimas durante la misma, por cuestiones de seguridad e imparcialidad entre tiradores. Debe tenerse en cuenta como puedan afectar las condiciones climatológicas, la actuación de los tiradores y personal de la actividad y cualquier otro factor que afecte a su composición o estado. Es responsabilidad de la organización velar por su correcto mantenimiento. Los árbitros y jueces podrán añadir grava, arena u otros materiales en cualquier momento si la superficie reviste peligro.

14.3. Si existen zonas de riesgo de impacto por rebotes o disparos perdidos, estas deberán ser acotadas y prohibir el acceso a todo el personal asistente a la actividad.

14.4. Siempre que sea necesario, deben construirse parapetos traseros y laterales adecuadas para contener y evitar rebotes o daños a las instalaciones.

14.5. Los parapetos deben estar fuera de alcance de cualquier asistente a la actividad, excepto para personal de la organización y/o autorizado por un Árbitro.

14.6. Los obstáculos deberán ser contruidos de forma segura para todos los tiradores. Además de atender a las distintas complejones y alturas de los todos los tiradores, para no suponer un inconveniente extra o peligro para alguno de ellos.

14.7. Las barreras u obstáculos que tengan que ser escalados o sorteados por los tiradores no deben superar los 2 metros de altura. Los obstáculos superiores a 1 metro de altura deberán estar provistos de ayudas para facilitar la subida de los tiradores.

14.8. Los obstáculos que se deban escalar deberán estar firmemente anclados y sujetos para proporcionar una seguridad adecuada cuando estén siendo usados. Siempre que sea posible, se deberá eliminar toda superficie áspera o aguda (con filo) para reducir la posibilidad de producir daños o heridas a los tiradores.

14.9. El lado de descenso o salida de cualquier obstáculo deberá estar despejado y libre de peligros.

14.10. Se debe permitir a los tiradores que prueben los obstáculos antes de realizar el recorrido.

14.11. No se debe requerir a los tiradores que enfunden sus armas antes de ascender algún obstáculo.

14.12. Un túnel, que requiera que un tirador entre y lo atraviese, debe ser contruido de un material adecuado y puede ser de cualquier longitud. Se deberán contruir suficientes aberturas para permitir que los árbitros puedan controlar de forma segura las acciones de los tiradores. Los bordes de la entrada del Túnel deben ser preparados para minimizar la posibilidad de causar lesiones. Los diseñadores de ejercicios deberán designar claramente los puntos de entrada y salida del túnel así como los parámetros para disparar a cualquier blanco desde dentro del túnel.

14.13. Los materiales de los techos de los túneles no deben ser pesados para que no puedan causar daño o lesiones si caen.

14.14. Cuando los decorados se usen para soportar a un tirador en movimiento o como apoyo cuando dispara a los blancos, deben estar contruidos teniendo como prioridad la seguridad de los tiradores y los árbitros.

14.15. Los decorados deben ser suficientemente fuertes como para soportar su uso por parte de todos los tiradores.

14.16. Todos los decorados, paredes, barreras, pantallas de visión y otros obstáculos que no sean descritos en el “briefing” escrito u oral del recorrido como “cubierta blanda” serán considerados como “cubierta dura” (impenetrable).

14.17. Ventanas y Aberturas – Deben ser colocadas a una altura alcanzable por la mayoría de los competidores, para los demás, si se requiere, estará disponible una plataforma robusta para usarse sin penalización.

Artículo 15. Situación blancos.

15.1. La situación de los blancos debe estar claramente marcada en el escenario y sus soportes poder ser fijados al suelo si estos no tienen la estabilidad adecuad. El objetivo es mantener la continuidad del estado de la prueba durante toda la actividad.

15.2. 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.

Artículo 16. Ángulos de tiro.

16.1. Los escenarios deberán ser contruidos teniendo en cuenta ángulos de tiro seguros. El ángulo máximo de disparo se mide desde la boca del cañón es de 90 grados en todas las direcciones, medidos desde el frente del tirador hacia el fondo del escenario.

16.2. Dependiendo de la aprobación del Director del Comité de Competición, se podrán aprobar ángulos de tiro distintos a los especificados.

16.3. En los escenarios en los que varios competidores disparen simultáneamente desde una línea de tiro común se debe establecer un mínimo de 1.5 metros de espacio libre entre cada tirador.

Artículo 17. Líneas de Falta.

17.1. Los movimientos del Competidor deberían ser restringidos mediante el uso de barreras físicas y/o líneas de Falta.

17.2. Las Líneas de Falta deberían ser contruidas de madera o material apropiado, pudiendo usarse cinta de señalización o incluso líneas pintadas en color llamativo.



17.3. Deben tener al menos 5 centímetros de anchura y al menos 1 metro de longitud y deberían de cubrir las áreas que probablemente vayan a ser usadas por los tiradores. En cualquier caso, las Líneas de Falta se consideran que se extienden hasta el infinito.

17.4. Las Líneas de Falta deben ser fijadas firmemente en sus ubicaciones para permanecer consistentes a lo largo de toda la actividad.

Artículo 18. Áreas de Seguridad

18.1. Las áreas de seguridad son las zonas donde los tiradores podrán manejar sus armas para: montar, revisar, reparar, practicar enfundes/ desenfundes y cambios o colocación de cargador y tiros en vacío.

18.2. La organización es responsable de la construcción y ubicación de un número suficiente de Áreas de Seguridad para los tiradores. Deben estar ubicadas adecuadamente y deben ser fácilmente identificables mediante el uso de carteles y/o señales.

18.3. Las Áreas de Seguridad deberán incluir una mesa y sus límites estar bien señalizados.

18.4. Los deberán permanecer dentro de los límites del área siempre que manejen las armas y apuntando en una dirección segura.

Artículo 19. Galería de Pruebas de Tiro y Puntería

19.1. Cuando esté disponible en una competición, la galería de tiro de pruebas se debe utilizar bajo la supervisión y el control de un Árbitro oficial.

19.2. Los competidores podrán comprobar el funcionamiento de sus armas de fuego y municiones, sujetos a todas las normas de seguridad vigentes, a los límites de tiempo y a otras restricciones impuestas por un Árbitro oficial.

SECCIÓN 4. BLANCOS Y DISTANCIAS.

Artículo 20. Los Blancos son los objetivos a disparar en un recorrido de tiro. Algunos puntúan de forma fija independientemente de donde les den y otros dependiendo de la zona del blanco donde se impacten puntúan más o menos.

Artículo 21. Existen dos clases de blancos: Los puntuables y los de penalización que no deben ser tocados por los disparos bajo pena de multas en la puntuación.

Artículo 22. Los tipos de blancos

22.1. Los blancos pueden ser de cartón o metálicos. Los de cartón son los de tipo Classic y los metálicos los de tipo Popper.

22.2. Los blancos Classic deben ser perforados o marcados y puntúan según donde sean impactados.

22.3. Los blancos Popper deben ser abatidos para puntuar. En algunas competiciones la organización puede determinar que los Popper puntúan si el impacto ha sido audible, aunque no se haya abatido el Popper. Deberá indicarse antes del comienzo del ejercicio.

22.4. Los blancos Classic tienen forma poligonal y 3 zonas puntuables: A, C y D.

22.5. En los blancos Classic las líneas divisorias entre zonas solo son visibles a corta distancia.

22.6. Los blancos Popper deben regularse de modo que caigan fácilmente al recibir un impacto.

22.7. Los blancos Popper caen o resuenan al ser impactados, con lo que pueden usarse para HABILITAR un desplazamiento u otra acción del tirador.

22.8. Los blancos Classic de penalización son iguales que el resto, pero están identificados con una cruz o son de color distinto a los puntuables.

22.9. Los blancos Popper de penalización son iguales que el resto, pero están identificados con una cruz o son de color distinto a los puntuables.

Artículo 23. Los blancos Classic autorizados para su uso serán los de cartón de tipo mini (oficiales de IPSC) y en casos excepcionales el modelo de Din A4 diseñado por el comité de competición. **(Ver anexo A)**

Artículo 24. Los blancos Popper autorizados para su uso serán los que cumplan las medidas estipuladas por el comité de competición. **(Ver anexo B)**. La calibración de los poppers se especifica en el **Anexo C**.

Artículo 25. La construcción de blancos y soportes debe ser resistente para poder controlar cualquier posible rebote.

Artículo 26. Los blancos pueden ser cortados o cubiertos siempre y cuando una porción del área de mayor puntaje quede expuesta.

Artículo 27. Existen blancos ocultos o fuera del ángulo de tiro que pueden requerir ser activados o apartar un obstáculo para poder tenerlos al alcance del tirador.



Artículo 28. Los blancos que deben activarse antes de estar disponibles, deberán ser activados mediante acciones del tirador disparando a un mecanismo o accionándolo manualmente por el tirador.

Artículo 29. Situación de los blancos.

29.1. Los blancos deben ser colocados de forma que el tirador pueda dispararle de la forma y sitio adecuados sin tener que preocuparse en los ángulos de seguridad o impactos a personas o bienes materiales circundantes.

29.2. La situación de los blancos debe estar claramente marcada en sus soportes para permitir su reemplazo en la misma posición y marcada en la superficie del terreno, para asegurar su continuidad a lo largo de toda la actividad. Los tipos de blancos deberían estar especificados e identificados en los marcos o soportes siempre que sea posible.

29.3. Se debe tener cuidado con la posición física de los blancos de papel para impedir los tiros que atraviesen uno impacten en otros.

Artículo 30. Distancias y ángulos.

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

30.2. Para blancos no metálicos tendrá que existir una distancia mínima entre el blanco y el tirador según el arma usada:

-Armas de 1º y 2º categoría: 1 metro.

-Armas de 3º categoría: 15 metros.

-Armas de 4º y 5º categoría: 10 metros.

30.3. Para blancos metálicos o con cubierta dura metálica tendrá que existir una distancia mínima entre el blanco y el tirador según el arma usada:

-Armas de 1º y 2º categoría: 2 metros.

-Armas de 3º categoría: 15 metros.

-Armas de 4º y 5º categoría: 15 metros.

30.4. Los límites de disparo deberán ser marcados mediante obstáculos o líneas de falta.

SECCIÓN 5. PUNTUACIÓN Y RESULTADOS.

Artículo 31. Reglas Generales

31.1. Mientras se esté puntuando, los tiradores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 metro sin la previa autorización del árbitro. La violación de esta norma resultará en una advertencia para el tirador o delegado, a discreción del árbitro, pudiendo ser sancionados si se repite.

31.2. Mientras se esté puntuando, los tiradores o sus delegados no deben tocar, medir o interferir de ningún modo ningún blanco sin la autorización del árbitro.

31.3. El briefing escrito para cada recorrido de tiro debe especificar uno de los métodos de puntuación.

31.4. Los resultados serán tomados por el árbitro del recorrido y entregados al finalizar el recorrido al árbitro de estadística para su posterior publicación al finalizar el match (Serie).

Artículo 32. Métodos de Puntuación

32.1. “Comstock”: Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número ilimitado de disparos a ser realizados y número estipulado de disparos puntuables por blanco. La puntuación de un tirador se calcula sumando el valor más alto del número de disparos por blanco estipulados, menos las penalizaciones, dividido entre el tiempo total (registrado con dos decimales) utilizado por el tirador para finalizar el recorrido de tiro.

32.2. “Virginia Count”: Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número de disparos limitado y número estipulado de disparos puntuables por blanco. La puntuación de un tirador se calcula sumando el valor más alto del número estipulado de disparos por blanco, menos las penalizaciones, dividido entre el tiempo total (registrado con dos decimales) utilizado por el tirador para finalizar el recorrido de tiro.

32.3. “Tiempo Fijo”: Tiempo limitado, número limitado de disparos a realizar, número estipulado de disparos totales a ser puntuados. La puntuación de un tirador se calcula sumando el valor más alto del número de disparos requeridos que se hayan estipulado y restando las penalizaciones.

Los tiradores se ordenan por los puntos netos obtenidos por cada uno de ellos.

Sólo se deben usar blancos classic en “Tiempo Fijo” y deberían ser, dentro de lo posible, blancos que desaparecen.

Los recorridos de tiro de Tiempo Fijo no incurrir en penalizaciones de “error por no encarar a” o tiros errados (misses).

Los resultados por recorrido deben ordenar a los tiradores dentro de la Categoría declarada, en orden descendiente de puntos individuales obtenidos, calculados con 4 decimales sin redondeo. (Ejemplo: 1,23548=1,2354)

32.4. Los resultados del match deben ordenar a los tiradores dentro de la Categoría declarada en orden descendiente del total combinado de puntos individuales obtenidos por recorrido, calculados con 4 decimales sin redondeo. (Ejemplo: 1,23548=1,2354)

Artículo 33. Empates



33.1. Si, en opinión de un juez, debe romperse un empate en los resultados de un match, los tiradores afectados deberán disparar uno o más recorridos de tiro, designados o creados por el juez, hasta que se rompa el empate. El resultado de este desempate sólo será usado para determinar la posición final de los competidores afectados, y sus puntos del match permanecerán inalterables.

33.2. Los desempates, para los tres primeros puestos se disputarán diez minutos después de que la clasificación final haya sido elaborada.

33.3. Si los empates no pueden decidirse disputando recorridos nunca deben romperse por azar. Se decidirá mirando el número de aciertos de más valor y en caso de proseguir el empate se mirará el más rápido. De proseguir el empate se deberá disputar obligatoriamente un recorrido para desempatar.

Artículo 34. Valores de Puntuación y Penalizaciones

34.1. En los blancos classic las 3 zonas puntuarán de la siguiente forma:

-A = 5

-C = 3

-D = 1

34.2. Si un blanco presenta más impactos de los estipulados puntuables, se anotan los mejores impactos puntuables establecidos.

34.3. Cada falta de impacto (**miss**) penaliza con el doble del máximo (-10). Excepto en el caso que sean blancos que desaparecen.

34.4. Los blancos Popper tienen el mismo puntaje que una A de un blanco Classic y penalizan -10 en caso de no abatirlos. Cabe la posibilidad de que los poppers puntúen siendo impactados, sin necesidad de ser abatidos. En ese caso debe de comunicarse en el briefing del ejercicio.

34.5. Impactar un blanco penalizador (**No-Shoot**) en cualquiera de sus partes implica una penalización de -10 por cada impacto. Hasta el máximo de impactos puntuables establecido. El resto de impactos no serán contabilizados. Cada impacto visible en el área de puntuación de un blanco no-shoot de metal, será penalizado con menos 10 puntos, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco no-shoot, sin importar que haya sido diseñado para caer o no.

34.6. En un recorrido de tiro de "Tiempo Fijo":

-Los disparos fuera de tiempo son los disparos que se efectúan a los blancos después que la señal de alto el tiro haya sido dada. Los disparos fuera de tiempo no contarán para la puntuación.

-Cuando se usan blancos classic puntuables estáticos, se asume que los disparos fuera de tiempo resultan en impactos del valor más alto visible en los blancos, por eso ellos son ignorados para el cálculo final de la puntuación.

-Cuando se usen blancos classic penalizadores estáticos, se asume que todos los impactos ocurrieron dentro del tiempo especificado y serán tenidos en cuenta a la hora de puntuar.

Artículo 35. Políticas de Puntuación

35.1. A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito del ejercicio, a los blancos classic y popper puntuables se les debe disparar un mínimo de un disparo a cada uno. Se anotarán los mejores impactos puntuables establecidos.

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

35.3. Si el diámetro de una bbs toca el área de puntuación tanto de un blanco puntuable como el de uno penalizador, recibirá la puntuación e incurrirá en la penalización.

35.4. Los desgarros radiales que parten hacia afuera desde la perforación de una bbs, no contarán para puntuar ni penalizar.

35.5. Perforaciones agrandadas en blancos classic, las cuales excedan el diámetro de la bbs del tirador no contarán para puntuar o penalizar, a no ser que haya evidencia visible dentro de la perforación.

35.6. La puntuación mínima para un recorrido de tiro o match será de 0 (cero).

35.7. Las pruebas nulas también se puntuarán con 0 (cero).

35.8. Un tirador que no realice por lo menos el encare en cada blanco, incurrirá en un error de procedimiento por cada blanco, por "no encarar a un blanco", como también la penalización correspondiente a los miss. (ver regla 34.3)

35.9. Impactos visibles en blancos classic puntuables o penalizadores, los cuales son el resultado de disparos efectuados a través de la parte trasera de un blanco classic y/o impactos que no creen un agujero o marca claramente distinguible a través del frente del blanco classic de puntuación o penalizador, no contarán para puntuar o penalizar.

Artículo 36. Normas específicas de puntuaciones para recorridos con Escopeta (2ª categoría)

36.1. Para los blancos classic habrá penalización por disparos errados y por disparos realizados por encima del máximo determinado en el briefing para cada blanco.

36.2. Para los blancos Popper habrá penalizaciones tanto por tiros errados como por excedidos. Cabe la posibilidad de que en un stage los tiros errados a Poppers no penalicen. Debe informarse en el briefing del stage.

36.3. Siempre que una bbs de un disparo de escopeta impacte en un blanco no se considerará errado, aunque el resto de bbs (expulsadas en el mismo disparo) fallen el blanco.

36.4. En los blancos classic se puntuarán los 4 mejores impactos de todos los realizados.



Artículo 37. Normas específicas de puntuaciones para recorridos con armas de apoyo (3º categoría)

- 37.1. Para los blancos classic no habrá penalización por disparos errados.
- 37.2. No habrá límite de disparos por blanco classic aunque si tiempo limitado invertido en cada blanco.
- 37.3. Para los blancos Popper se aplica las mismas condiciones que a los blancos classic.
- 37.4. En los blancos classic se puntuará el mejor impacto realizado.

Artículo 38. Tiempo Oficial

- 38.1. Sólo el cronómetro (Timer) manejado por el árbitro debe ser usado para registrar el tiempo utilizado por un tirador en un recorrido de tiro. Si el aparato de medición está defectuoso, y al tirador no le puede registrar un tiempo preciso, se le debe requerir que repita el ejercicio.
- 38.2. Si, en opinión de un juez de competición, el tiempo registrado a un tirador para un recorrido de tiro es considerado irreal, se requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro. Un árbitro puede solicitar tal valoración del juez de competición.
- 38.3. Un tirador que reacciona a la señal de inicio pero, por cualquier razón, no continúa con el recorrido de tiro y no obtiene el tiempo oficial que debía ser registrado en el aparato de medición utilizado por el árbitro, recibirá un tiempo de 0 (cero) y una puntuación de 0 (cero) para ese recorrido de tiro. Siempre que no sea posible repetir el recorrido.
- 38.4. En los recorridos que no sea posible que el timer recoja los tiempos de actuación (armas electrónicas o muelle manual), el tiempo será recogido por un cronómetro manual. Se dará la señal de salida con un Timer a la vez que se active el cronómetro manual y se recogen los tiempos de los tiros realizados a la última diana.

Artículo 39. Parcheado de blancos.

- 39.1. Si un blanco es parcheado prematuramente, evitando la determinación de la puntuación real, el árbitro debe ordenar al tirador que vuelva a repetir el ejercicio.
- 39.2. Si uno o más blancos no han sido parcheados apropiadamente para el tirador que está realizando el recorrido, tras un recorrido de tiro que haya sido completado por otro tirador, el árbitro debe juzgar si se puede o no determinar la puntuación precisa. Si hay impactos puntuables extra o impactos penalizadores cuestionables, y no es obvio cuales son los impactos hechos por el tirador que se está calificando, al tirador afectado se le debe ordenar que vuelva a repetir el ejercicio.
- 39.3. En el caso de que los parches o cinta aplicada a un blanco classic restaurado se hayan caído accidentalmente por el viento u otra razón, y no sea obvio para el árbitro cuales son los impactos realizados por el tirador que está siendo calificado, al tirador se le requerirá que vuelva a repetir el recorrido de tiro.
- 39.4. Las dianas classic que vayan a ser parcheadas para otros recorridos deberán llevar desde el primer momento de su uso un parche en cada área de puntuación en sentido vertical. Para evitar desventajas en el primer tirador.

Artículo 40. Traspaso o rebotes en blancos.

- 40.1. Si una bbs impacta completamente en un blanco classic y continúa e impacta en el área de puntuación de otro blanco classic, los impactos posteriores al primero no contarán ni para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 40.2. Si una bbs impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta o hace caer un blanco metálico, será tratado como un fallo del equipo de campo. Se requerirá al tirador que vuelva a disparar el ejercicio después que este haya sido restaurado.
- 40.3. Si una bbs impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco y continúa e impacta el área de puntuación de otro blanco classic, el impacto en los subsiguientes blancos classic también contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 40.4. Una bbs impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco y continúa y hace caer o resuena en un blanco Popper, el subsiguiente blanco Popper también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

Artículo 41. Puntaje en cubiertas blandas o duras.

- 41.1. Una bbs que impacta completamente dentro de una cubierta dura y continúa para impactar cualquier blanco classic puntuable o penalizador no contará para puntuar o penalizar, según sea el caso. Si no puede ser determinado que impacto en un blanco classic puntuable o de penalización es el resultado de los disparos efectuados a través de una cubierta dura, la puntuación del blanco classic puntuable o de penalización será puntuada ignorando los valores más altos del número aplicable de impactos.
- 41.2. Una bbs impacta dentro de una cubierta dura y continúa para impactar o hacer caer un blanco popper, esto será tratado como fallo del escenario. Se requerirá al competidor que repita el ejercicio después que este haya sido restaurado.
- 41.3. Una bbs impacta parcialmente dentro de una cubierta dura y continúa para impactar el área de puntuación de un blanco classic, el impacto en dicho blanco contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 41.4. Una bbs impacta parcialmente dentro de una cubierta dura y continúa hasta hacer caer o resonar un blanco popper, el impacto en dicho blanco contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 41.5. Los listones de los soportes de los blancos no son ni cubierta dura ni cubierta blanda. Los disparos que hayan pasado completamente o parcialmente a través de ellos y los cuales impactan un blanco, contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.

Artículo 42. Verificación y Reclamación de Puntuación



42.1. Después de que el árbitro haya declarado “Campo Libre”, se le permitirá al tirador o su delegado que acompañe al árbitro responsable de la puntuación para verificar la misma.

42.2. El árbitro responsable de un recorrido de tiro puede estipular que el proceso de puntuación comience mientras el tirador se encuentra completando el mismo. En tales casos, el delegado del tirador puede acompañar al árbitro responsable de la puntuación a los efectos de verificar la misma. Los tiradores deben ser avisados de este procedimiento durante el “briefing” de la actividad.

42.3. Un tirador (o su delegado) que no verifique un blanco durante el proceso de puntuación, pierde el derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.

42.4. Cualquier reclamación a la puntuación o penalización debe ser apelada al árbitro por el tirador (o su delegado) antes de que el blanco en cuestión sea pintado, parchado, o restaurado, de lo contrario, tales objeciones no serán aceptadas.

42.5. En el caso que el árbitro mantenga la puntuación o penalización original y el tirador no esté satisfecho, éste podrá apelar al jefe de árbitros y después al juez de competición para una decisión.

42.6. La decisión del juez de competición respecto a la puntuación de los impactos sobre blancos puntuables y de penalización será definitiva. No se permitirán más apelaciones con respecto a tales decisiones de puntuación.

42.7. Durante una reclamación de puntuación, el blanco en cuestión no debe ser parchado, ni interferido de ninguna manera, hasta que la reclamación sea resuelta. El árbitro podrá retirar el blanco classic en disputa del recorrido de tiro, para su examen posterior, a los efectos de evitar demoras en los recorridos. Ambos, el árbitro y el tirador, deberán firmar el blanco e indicar claramente cuál es el impacto sujeto a reclamación.

Artículo 43. Hojas de Puntuación

43.1. Deben usarse números enteros para registrar las puntuaciones o penalizaciones. Cuando haya que registrar el tiempo utilizado por el tirador para completar el recorrido de tiro debe ser registrado con 2 decimales en el lugar apropiado.

43.2. El árbitro debe registrar toda la información (incluyendo cualquier advertencia formulada) en la hoja de puntuación de cada tirador, antes de firmarla. Después de haber firmado la hoja el árbitro, el tirador debe agregar su firma en el lugar apropiado.

43.3. Si se requiere hacer correcciones a una hoja, deberá rellenarse una nueva hoja y volver a ser firmada por árbitro y tirador. Las hojas de control no pueden contener ningún tachón o modificación de puntuaciones o clave del tirador.

43.4. Si por cualquier razón, un tirador rechaza firmar o poner sus iniciales en una hoja de puntuación, la cuestión debe ser referida al juez de competición. Si el juez de competición está conforme con que el recorrido de tiro ha sido dirigido y puntuado correctamente, la hoja sin firmar será enviada en forma normal para su inclusión en las puntuaciones del match con una firma o marca del juez de competición.

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

43.6. Si se encuentra que una hoja tiene registros insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido registrado, al tirador se le pedirá que repita el recorrido de tiro.

43.7. En el caso eventual de que no sea posible o permisible repetir el ejercicio por cualquier razón, prevalecerán las siguientes acciones:

-Si falta el tiempo, el competidor recibirá puntuación 0 para ese recorrido de tiro.

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

-Si se ha registrado un número en exceso de impactos o tiros errados, se usarán los impactos puntuables de mayor puntuación que se hayan registrado.

-Si en la hoja falta la identificación del tirador, deberá ser referida al juez de competición, quien llevará a cabo cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.

43.8. En el caso eventual que el original de una hoja de puntuación se pierda o no esté disponible, se usará la copia duplicada del tirador, o cualquier otro registro escrito o electrónico aceptado por el juez de competición.

43.9. Si la copia del tirador, o cualquier otro registro escrito o electrónico no se encuentran disponibles, o son considerados por el juez de competición como insuficientemente legibles, se le requerirá al tirador que vuelva a hacer el recorrido de tiro. Si el juez de competición considera que no es posible repetir el recorrido, el tirador incurrirá en un tiempo y puntuación de cero para el recorrido de tiro afectado.

43.10. No necesariamente se debe hacer copia de la hoja de puntuación.

Artículo 44. Responsabilidad de la Puntuación

44.1. Después que todos los tiradores hayan completado el match, el árbitro de estadísticas debe publicar resultados provisionales por ejercicio, en un lugar visible en el campo de tiro.

44.2. Si un tirador detecta un error en los resultados provisionales al final del match, debe presentar una reclamación al árbitro de Estadísticas en no más de 1 hora después de que los resultados hayan sido publicados, posterior a esa hora no se aceptarán reclamaciones.



Artículo 45. Puntuación de Blancos que Desaparecen

45.1. Los blancos móviles que presentan, por lo menos, una parte de la zona A cuando están en reposo (tanto sea antes o después de la activación inicial), o aquellos que aparecen y desaparecen continuamente, durante el tiempo que utilice el competidor en un recorrido de tiro, no son blancos que desaparecen y siempre incurrirán en penalizaciones de “no encarar a” y/o falta de impactos (misses).

45.2. Los blancos móviles que no cumplen con los criterios anteriormente mencionados, son blancos que desaparecen y no incurrirán en penalizaciones de “no de disparar a” o misses, a no ser que el competidor falle en la activación del mecanismo que inicia el movimiento del blanco antes de efectuar el último disparo en ese recorrido de tiro.

45.3. Los blancos fijos que presenten al menos un parte de la zona A, antes o después de un movimiento y/o ocultados por un no-shoot o una barrera de visión, no son blancos que desaparecen e incurrirán en las penalizaciones por “no disparar a” o por falta de impactos (misses).

45.4. Los blancos que presenten al menos un aparte de la zona A cada vez que el competidor maneje un mecanismo activador (por ejemplo: una cuerda, una palanca, un pedal, una solapa, una puerta etc.) no están sujetos a esta sección.

45.5. Si un recorrido de tiro requiere que un competidor este confinado en un aparato que se mueve desde una localización a otra durante su intento en el recorrido de tiro, cualquier blanco que solo pueda ser enfrentado desde el aparato durante una parte de su desplazamiento, y el cual no pueda ser vuelto a enfrentar, será considerado blanco que desaparece.

SECCIÓN 6. PENALIZACIONES.

Artículo 46. Si el Árbitro considera que el tirador o su delegado han influenciado o afectado el proceso de puntuación debido a tal interferencia, podrá:

- Puntuar el blanco afectado como un miss.
- Imponer penalizaciones por cualquier blanco penalizador afectado.
- Descalificar al tirador del ejercicio.

Artículo 47. Errores de Procedimiento – Reglas Generales

47.1. Los errores de procedimiento son impuestos cuando un tirador no cumple con los procedimientos especificados en el “briefing” escrito del ejercicio. El árbitro que impone la penalización debe registrar claramente, en la hoja del tirador, el número de errores, y la razón por la que fueron impuestos.

47.2. Los errores de procedimiento son penalizados con -10 puntos cada uno.

47.3. Un tirador que reclame la aplicación o número de errores de procedimiento, puede apelar al jefe de árbitros y/o al juez de competición. Si el tirador continúa en desacuerdo, puede presentar una apelación al Comité de competición.

47.4. Los errores de procedimiento no pueden ser anulados por subsiguientes acciones del tirador.

Artículo 48. Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos

48.1. Un tirador que efectúa disparos mientras cualquier parte de su cuerpo está tocando el suelo más allá de una Línea de Falta, recibirá un error de procedimiento en cada caso. Sin embargo, si el tirador ha puntuado en cualquier blanco mientras cometía la falta, en lugar de una sola penalización, se le puede aplicar un error de procedimiento por cada disparo efectuado a algún blanco. No se aplica ninguna penalización si el tirador no efectúa disparos mientras está cometiendo la falta.

48.2. Un tirador que no cumpla con el procedimiento especificado en el “briefing” escrito del ejercicio, incurrirá en un error de procedimiento por cada falta cometida. Sin embargo, si el tirador ha ganado una ventaja competitiva significativa durante el incumplimiento, podrá recibir una penalización por cada disparo efectuado, en lugar de la penalización simple.

48.3. Cuando se aplican las penalizaciones múltiples como en los casos anteriores, estas no deben exceder el máximo número de impactos puntuables que puedan ser alcanzados por el tirador.

Por ejemplo, un competidor que gana una ventaja mientras sobrepasa una Línea de Falta donde son visibles sólo 4 Blancos de cartón, recibirá un error de procedimiento por cada disparo efectuado mientras cometía la falta, hasta un máximo de 8. (2 por blanco, si se tiene en cuenta que el máximo de disparos puntuables son dos por tarjeta), sin importar del número de disparos realmente efectuados.

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 cometía la falta, hasta un máximo de 4 penalizaciones, sin importar del número de disparos realmente efectuados.

48.4. Un tirador que no cumpla con una recarga obligatoria incurrirá en un error de procedimiento por cada disparo efectuado, desde el punto donde era requerida la recarga, hasta que la recarga sea realizada.



48.5. En un Túnel, un tirador que mueva una o más piezas del material del techo, recibirá un error de procedimiento por cada pieza de dicho material que caiga. Las piezas del material del techo que caigan porque el tirador ha empujado o chocado contra los soportes verticales o como resultado del retroceso del arma, no serán penalizadas.

48.6. Si un tirador se mueve a por el arma, un cargador o munición, o se mueve físicamente a una situación, posición, o postura de tiro más ventajosa, después de la orden de “Atención” (Standby) y antes de la orden de la “Señal de Inicio”, incurrirá en un error de procedimiento. Si el árbitro puede detener al tirador a tiempo, se le aplicará una advertencia para la primera vez y el tirador, repetirá el ejercicio.

48.7. Un tirador que no efectúe por lo menos un disparo a cualquier blanco puntuable, incurrirá en 1 (un) error de procedimiento por blanco, más el número aplicable de misses, excepto cuando aplique lo previsto en la regla de blancos que desaparecen.

48.8. Si un recorrido de tiro especifica que se debe tirar sólo con mano fuerte o débil, a un tirador no se le puede penalizar por usar la otra mano para desactivar el seguro externo, recargar o para corregir un mal funcionamiento en forma segura. Sin embargo, al tirador se le aplicará 1 error de procedimiento por disparo efectuado mientras:

-Toca el arma con la otra mano excepto como es permitido anteriormente.

-Usa la otra mano para soportar el arma, muñeca o brazo mientras se dispara.

-Usar la otra mano en una barricada u otro decorado para incrementar la estabilidad mientras se efectúan disparos.

48.9. Un tirador que deja una posición de tiro puede retornar y disparar de nuevo desde la misma posición, siempre y cuando lo haga en forma segura. Sin embargo, algunos briefings escritos pueden prohibir dichas acciones, en cuyo caso, se aplicará 1 error de procedimiento por disparo efectuado.

48.10. Penalización Especial: Un tirador que no pueda ejecutar completamente cualquier parte de un recorrido de tiro debido a una incapacidad o lesión, puede, antes de empezar el recorrido de tiro, pedir que el juez de competición aplique una penalización en lugar del requerimiento establecido.

Si la solicitud es aprobada por el juez de competición, se deducirá de la puntuación del tirador, desde un mínimo de 1 error de procedimiento, hasta una penalización máxima de un 20% de los puntos obtenidos por el tirador en el ejercicio (redondeado al alza). Sin embargo, el juez de competición puede descartar cualquier penalización respecto a un tirador que tiene alguna incapacidad física significativa antes de que el tirador comience el recorrido de tiro.

Artículo 49. Descalificación del Stage – Reglas Generales

49.1. Un tirador que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida durante un recorrido, será descalificado del mismo.

49.2. Cuando se dictamina una descalificación del stage, el árbitro debe registrar las razones de la misma y la fecha y hora del incidente en la hoja del tirador. El Juez de competición deberá ser notificado lo antes posible.

49.3. Las Puntuaciones de un tirador que haya recibido una descalificación no deben ser eliminadas de los resultados del mismo, y los resultados del match no deben ser declarados definitivos por la organización hasta que el límite de tiempo establecido en la Regla 44.2. haya pasado, siempre que no se haya presentado una apelación de arbitraje de ninguna cuestión al juez de competición.

49.4. Las puntuaciones para un tirador que haya completado un recorrido no serán afectadas por una descalificación recibida mientras el tirador está participando en otro recorrido.

49.5. Acciones que pueden ser motivo de descalificación:

-Arma cargada sin autorización.

-Desenfundar o manipular el arma en lugar o momento no autorizado.

-Arma caída durante el recorrido.

-Arma, aunque descargada, apunta en dirección peligrosa.

-Dedo en el gatillo salvo en el momento de disparar.

-Vencer los 180 Grados, o sea, permitir que la boca de su arma apunte hacia atrás.

-Disparo voluntario o accidental sin estar realizando un recorrido y sin ser en una zona de pruebas

Artículo 50. Descalificación del Match – Manejo Inseguro del arma

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

50.1. Manejar un arma en cualquier momento, excepto en el área de Pruebas, Control o Seguridad designada o cuando se esté bajo supervisión de un árbitro. La expresión “manejar un arma” incluye enfundar o desenfundar un arma, sea ésta, visible o no.

50.2. Permitir que la boca del cañón apunte hacia la parte delantera del recorrido, o romper los ángulos normales o específicos durante un recorrido de tiro.

50.3. Si en cualquier momento durante un recorrido de tiro, un tirador deja caer su arma o causa que esta caiga, cargada o no. Sin embargo, un tirador que, por cualquier razón durante un recorrido de tiro, en forma segura e intencionada coloca el arma en el suelo, sobre otro objeto estable o en una zona establecida para ello, no será descalificado.

50.4. Uso de armas no registradas o que incumplan las condiciones de su categoría.

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



50.6. Permitir que la boca del cañón de un arma cargada apunte hacia la parte delantera de la gradería (donde se encuentra el público).

50.7. No mantener los dedos fuera del guardamonte mientras se corrige un mal funcionamiento del arma donde, el tirador claramente mueve el arma, alejándola de los blancos a que apunta.

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

-Un arma semiautomática sin el seguro activado.

-Una pistola con el martillo montado y el seguro no activado.

-Un revolver con el martillo montado.

50.9. Poseer un arma cargada en otro momento que no sea cuando sea específicamente ordenado por el árbitro. Se define como arma cargada un arma que tiene una bbs en la recámara o cilindro o tiene una bbs en un cargador insertado en la misma.

50.10. El uso de munición prohibida.

SECCIÓN 7. FALLOS DE FUNCIONAMIENTO DE LAS ARMAS.

Artículo 51. En el eventual caso que el arma de un tirador falle después de la señal de comienzo, el tirador podrá, en forma segura, intentar corregir el problema y continuar el recorrido de tiro. Durante tal acción correctiva, el tirador debe mantener la boca del cañón del arma apuntando todo el tiempo en dirección segura hacia el fondo de la galería. El tirador no podrá usar baquetas, o ninguna otra herramienta para corregir el fallo. Cualquier violación resultará en un 0 para el ejercicio.

Artículo 52. Mientras se rectifica un fallo que requiera que el tirador mueva claramente el arma, dejando de apuntar a un blanco, los dedos del tirador deben ser claramente visibles fuera del guardamonte.

Artículo 53. En el caso que el mal funcionamiento de un arma no pueda ser corregido por el tirador dentro de 2 minutos, deberá apuntar el arma en forma segura y avisar al árbitro, quién dará por terminado el recorrido de tiro en forma normal. El recorrido de tiro será puntuado tal como se disparó incluyendo todos los tiros errados y penalizaciones aplicables.

Artículo 54. Cuando el arma ha fallado como se describe anteriormente y al tirador no se le permitirá repetir el recorrido (stage) de tiro o match. Esto incluye el caso en el cual el arma es declarada inservible o insegura durante el recorrido de tiro o serie. Sin embargo, cualquier stage no disparado aún, puede todavía ser disparada por el tirador afectado, después que el arma haya sido reparada, y antes de que los resultados del match hayan sido declarados como finales por el juez de competición.

Artículo 55. En el caso de que el arma de un tirador falle entre la señal de comienzo y antes de realizar el segundo disparo, el tirador podrá, en forma segura, volver a repetir el recorrido de tiro. Siempre según órdenes del árbitro. Durante tal acción correctiva, el tirador debe mantener la boca del cañón del arma apuntando todo el tiempo en dirección segura hacia el fondo de la galería. El tirador no podrá usar baquetas, o ninguna otra herramienta para corregir el fallo. Cualquier violación resultará en un 0 para el ejercicio.

Artículo 56. Un tirador que experimente un mal funcionamiento del arma mientras se prepare para comenzar, pero antes de la emisión de la Señal de Inicio, tendrá derecho a retirarse, bajo la autoridad y supervisión del árbitro, para reparar su arma, sin penalización. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas, el tirador podrá volver para intentar el recorrido de tiro, sujeto a planificación determinada por el árbitro o el juez de competición.

Artículo 57. Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un tirador abandonar un recorrido de tiro en posesión de un arma cargada.

Artículo 58. Cuando ocurran disparos en vacío que impliquen movimiento de pistón o de corredera, estos no puntuarán contarán como disparo realizado y fallido, penalización por tiro errado.

CAPÍTULO III

Tiro de Precisión

SECCIÓN 1. PRINCIPIOS GENERALES.

Artículo 59. Los ejercicios de tiro de precisión son pruebas donde se valora únicamente la precisión de los tiradores disparando a blancos en distintas posiciones y posturas.

Artículo 60. Los ejercicios de tiro de precisión se componen de una o varias etapas (stages), cada una con sus propias características físicas.

Artículo 61. Los ejercicios se pueden diseñar para armas de 4ª y 5ª categoría.

Artículo 62. Los ejercicios de tiro de precisión buscan valorar la precisión de los tiradores.

Artículo 63. Son pruebas cerradas en el desarrollo para el tirador. Se deben indicar las condiciones de límite de disparos, comienzo, posiciones y posturas.

Artículo 64. Modalidades de ejercicios.

64.1. Las modalidades de precisión se establecen según la configuración del arma o combinación para las que sean diseñados.

64.2. Cada modalidad debe definirse dentro de 2 tipos posibles: modificadas o sin modificar.

64.3. Una modalidad de tipo Modificada es aquella en la que se permiten tanto armas de serie como armas modificadas.

64.4. Una modalidad de tipo No Modificada es aquella en la que solo se permiten armas de serie que no hayan sido modificadas sus condiciones de serie.

64.5. También se debe especificar en el recorrido junto a la modalidad si se permiten miras o no.

Artículo 65. No hay límite en las modificaciones realizadas sobre las armas.

SECCIÓN 2. ESCENARIOS DEL EJERCICIO.

Artículo 66. Los ejercicios de tiro de precisión se realizarán de forma sencilla.

Artículo 67. Los escenarios constarán de un puesto de tiro y de una serie de blancos a varias distancias.

Artículo 68. Es responsabilidad de la organización la seguridad del escenario. Se debe evitar, en la medida de lo posible, cualquier daño a tiradores, árbitros y espectadores, durante la competición. Los jueces de la competición pueden cerrar temporal o definitivamente cualquier escenario que suponga un riesgo para los tiradores, árbitros y/o espectadores.

68.1. Si existen zonas de riesgo de impacto por rebotes o disparos perdidos, estas deberán ser acotadas y prohibir el acceso a todo el personal asistente a la actividad.

68.2. Siempre que sea necesario, deben construirse parapetos traseros y laterales adecuados para contener y evitar rebotes o daños a las instalaciones.

68.3. Los parapetos deben estar fuera de alcance de cualquier asistente a la actividad, excepto para personal de la organización y/o autorizado por un Árbitro.

Artículo 69. Situación blancos.

69.1. La situación de los blancos debe estar claramente marcada en el escenario y sus soportes poder ser fijados al suelo si estos no tienen la estabilidad adecuad. El objetivo es mantener la continuidad del estado de la prueba durante toda la actividad.

69.2. 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.

Artículo 70. Ángulos de tiro.

70.1. Los escenarios deberán ser contruidos teniendo en cuenta ángulos de tiro seguros. El ángulo máximo de disparo se mide desde la boca del cañón es de 90 grados en todas las direcciones, medidos desde el frente del tirador hacia el fondo del escenario.

70.2. En los escenarios en los que varios competidores disparen simultáneamente desde una línea de tiro común se debe establecer un mínimo de 1.5 metros de espacio libre entre cada tirador.

Artículo 71. Líneas de Falta.

71.1. Las Líneas de Falta son situadas delante de los puestos de tiro y ninguna bocacha puede sobrepasarla.



71.2. Las Líneas de Falta deberían ser construidas de madera o material apropiado, pudiendo usarse cinta de señalización o incluso líneas pintadas en color llamativo.

71.3. Deben tener al menos 5 centímetros de anchura y al menos 1 metro de longitud y deberían de cubrir las áreas que probablemente vayan a ser usadas por los tiradores. En cualquier caso, las Líneas de Falta se consideran que se extienden hasta el infinito.

71.4. Las Líneas de Falta deben ser fijadas firmemente en sus ubicaciones para permanecer consistentes a lo largo de toda la actividad.

Artículo 72. Áreas de Seguridad

72.1. Las áreas de seguridad son las zonas donde los tiradores podrán manejar sus armas para: montar, revisar, reparar, probar encajes de cargador y tiros en vacío.

72.2. La organización es responsable de la construcción y ubicación de un número suficiente de Áreas de Seguridad para los tiradores. Deben estar ubicadas adecuadamente y deben ser fácilmente identificables mediante el uso de carteles y/o señales.

72.3. Las Áreas de Seguridad deberán incluir una mesa y sus límites estar bien señalizados.

72.4. Los deberán permanecer dentro de los límites del área siempre que manejen las armas y apuntando en una dirección segura.

SECCIÓN 3. PUESTOS DE TIRO.

Artículo 73. El sorteo se efectuará tras el briefing y se tomará nota escrita del sorteo.

Artículo 74. Se podrán ocupar los puestos de tiro con un tiempo anterior al comienzo de cada tanda que será de 10 minutos.

SECCIÓN 4. BLANCOS Y DISTANCIAS.

Artículo 75. Los Blancos son los objetivos a disparar en un Ejercicio de tiro de precisión. Algunos puntúan de forma fija independientemente de donde les den y otros dependiendo de la zona del blanco donde se impacten puntúan más o menos.

Artículo 76. Los blancos autorizados para su uso serán el modelo de Din A4 diseñado por el comité de competición. (ANEXO F)

Artículo 77. Los blancos Popper autorizados para su uso serán los que mantengan la silueta de Popper clásica o rectangular alargada. Las medidas variarán al gusto y su puntuación será según tamaño.

Artículo 78. Excepcionalmente se pueden permitir dianas especiales bajo aprobación del comité de competición.

Artículo 79. En cada ejercicio deberá haber un mínimo de 2 blancos de cartón/papel y un máximo de 8 blancos en total.

Artículo 80. Los tipos de blancos

80.1. Los blancos pueden ser de cartón/papel o metálicos.

80.2. Los blancos cartón/papel deben ser perforados o marcados y puntúan según donde sean impactados.

80.3. Los blancos metálicos deben ser abatidos para puntuar o que su impacto haya sido audible.

80.4. Los blancos cartón/papel tienen forma poligonal y 6 zonas puntuables: A, B, C, D, E y F.

80.5. Los blancos metálicos deben regularse de modo que caigan fácilmente al recibir un impacto.

Artículo 81. La construcción de blancos y soportes debe ser resistente para poder controlar cualquier posible rebote.

Artículo 82. Los blancos pueden ser cortados o cubiertos siempre y cuando una porción del área de mayor puntaje quede expuesta.

Artículo 83. Situación de los blancos.

83.1. Los blancos deben ser colocados en oposición directa al puesto de tiro correspondiente.

83.2. Los blancos deben ser colocados de forma que el tirador tenga buena visibilidad de ellos y sin tener que preocuparse en los ángulos de seguridad o impactos a personas o bienes materiales circundantes.

83.3. La situación de los blancos debe estar claramente marcada en sus soportes para permitir su reemplazo en la misma posición y marcada en la superficie del terreno, para asegurar su continuidad a lo largo de toda la actividad. Los tipos de blancos deberían estar especificados e identificados en los marcos o soportes siempre que sea posible.

83.4. Se debe tener cuidado con la posición física de los blancos de papel para impedir los tiros que atraviesen uno impacten en otros.



Artículo 84. Distancias y ángulos.

- 84.1.** Los blancos no deben ser presentados a un ángulo mayor de 90 grados de la vertical.
- 84.2.** Para blancos no metálicos tendrá que existir una distancia mínima entre el blanco y el tirador, nunca inferior a 10 metros.
- 84.3.** Para blancos metálicos o con cubierta dura metálica tendrá que existir una distancia mínima entre el blanco y el tirador, nunca inferior a 15 metros.
- 84.4.** Los blancos deben situarse desde los 10 metros hasta los 50 metros de distancia entre ellos y el tirador.

SECCIÓN 5. PUNTUACIÓN Y RESULTADOS.

Artículo 85. Reglas Generales

- 85.1.** Mientras se esté puntuando, los tiradores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 metro sin la previa autorización del árbitro. La violación de esta norma resultará en una advertencia para el tirador o delegado, a discreción del árbitro, pudiendo ser sancionados si se repite.
- 85.2.** Mientras se esté puntuando, los tiradores o sus delegados no deben tocar, medir o interferir de ningún modo ningún blanco sin la autorización del árbitro.
- 85.3.** El "briefing" escrito para cada recorrido de tiro debe especificar el método de puntuación.
- 85.4.** Los resultados serán tomados por el árbitro del ejercicio y entregados al finalizar la prueba al árbitro de estadística para su posterior publicación al finalizar el match (Serie).

Artículo 86. Métodos de Puntuación

- 86.1. Normal:** Se realizan 3 disparos sobre cada diana de cartón/papel y 1 sobre los metálicos. La puntuación de un tirador se calcula sumando el valor de los 2 disparos más altos de cada blanco.
- 86.2. Libre:** Se realizan de 10 a 20 disparos sobre las dianas que escoja el tirador. La puntuación de un tirador se calcula sumando el valor del 20% de los disparos, ese 20% serán los disparos de mayor puntuación.
- 86.3.** Los resultados por ejercicio deben ordenar a los tiradores dentro de la Categoría declarada, en orden descendiente de puntos individuales obtenidos.
- 86.4.** Los resultados del match deben ordenar a los tiradores dentro de la Categoría declarada en orden descendiente del total combinado de puntos individuales obtenidos por recorrido.

Artículo 87. Empates

- 87.1.** Si, en opinión de un juez, debe romperse un empate en los resultados de un match, los tiradores afectados deberán disparar en una "muerte súbita" hasta que se rompa el empate. El resultado de este desempate sólo será usado para determinar la posición final de los competidores afectados, y sus puntos del match permanecerán inalterables.
- 87.2.** La "muerte súbita" consistirá en rondas de un disparo de cada tirador en situación de empate, hasta que uno de ellos consiga mayor puntuación que el otro.
- 87.3.** Los desempates, para los tres primeros puestos se disputarán diez minutos después de que la clasificación final haya sido elaborada.
- 87.4.** Si los empates no pueden decidirse disputando recorridos nunca deben romperse por azar. Se decidirá mirando el número de aciertos de más valor. De proseguir el empate se deberá disputar obligatoriamente una "muerte súbita" para desempatar.

Artículo 88. Valores de Puntuación y Penalizaciones

- 88.1.** Deberán ser Dianas oficiales autorizadas por el comité de competición.
- 88.2.** En los blancos cartón/papel las 6 zonas puntuarán de la siguiente forma:
- A = 25
 - B = 15
 - C = 10
 - D = 5
 - E = 3
 - F = 1
- 88.3.** Los blancos metálicos puntúan en números enteros según su diámetro y distancia:
- ≥ 10 cm. Diámetro = 10 x metros distancia/10 (redondeando a la baja siempre)
 - Entre 10 y 5 cm. Diámetro = 20 x metros distancia/10 (redondeando a la baja siempre)
 - ≤ 5 cm. Diámetro = 30 x metros distancia/10 (redondeando a la baja siempre)

Artículo 89. Parcheado de blancos.

Se aplicarán las mismas normas del **Artículo 39**.



Artículo 90. Traspaso o rebotes en blancos.

Se aplicarán las mismas normas del **Artículo 40.**

Artículo 91. Políticas de Puntuación

Se aplicarán las mismas normas del **Artículo 35.**

Artículo 92. Verificación y Reclamación de Puntuación

Se aplicarán las mismas normas del **Artículo 42.**

Artículo 93. Hojas de Puntuación

Se aplicarán las mismas normas del **Artículo 43.**

Artículo 94. Responsabilidad de la Puntuación

Se aplicarán las mismas normas del **Artículo 44.**

SECCIÓN 6. PENALIZACIONES

Artículo 95. Igual que se indica en la **SECCIÓN 6.** del capítulo II en los **Artículo 46. Artículo 47. Artículo 48. y Artículo 50.**

SECCIÓN 7. FALLOS DE FUNCIONAMIENTO DE LAS ARMAS.

Artículo 96. En el eventual caso que el arma de un tirador falle durante el ejercicio, se podrá corregir el problema y continuar el ejercicio. Durante tal acción correctiva, el tirador debe mantener la boca del cañón del arma apuntando todo el tiempo en dirección segura hacia el fondo de la galería.

Artículo 97. Mientras se rectifica un fallo que requiera que el tirador mueva claramente el arma, dejando de apuntar a un blanco, los dedos del tirador deben ser claramente visibles fuera del gatillo.

Artículo 98. En el caso que el mal funcionamiento de un arma no pueda ser corregido por el tirador dentro de 5 minutos, deberá apuntar el arma en forma segura y avisar al árbitro, quién dará por terminado el ejercicio en forma normal. El ejercicio será puntuado con los disparos realizados hasta antes del fallo de funcionamiento.

Artículo 99. Cuando el arma ha fallado como se describe anteriormente, al tirador no se le permitirá repetir el ejercicio o match. Esto incluye el caso en el cual el arma es declarada inservible o insegura durante el ejercicio. Sin embargo, cualquier ejercicio no disparado aún, puede todavía ser disparada por el tirador afectado, después que el arma haya sido reparada, y antes de que los resultados del match hayan sido declarados como finales por el juez de competición.

Artículo 100. En el caso de que el arma de un tirador falle entre la señal de comienzo y antes de realizar el primer disparo, el tirador podrá, en forma segura, volver a repetir el ejercicio. Siempre según órdenes del árbitro. Durante tal acción correctiva, el tirador debe mantener la boca del cañón del arma apuntando todo el tiempo en dirección segura hacia el fondo de la galería.

Artículo 101. Un tirador que experimente un mal funcionamiento del arma mientras se prepare para comenzar, pero antes de la emisión de la Señal de Inicio, tendrá derecho a retirarse, bajo la autoridad y supervisión del árbitro, para reparar su arma, sin penalización. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas, el tirador podrá volver para intentar el ejercicio sujeto a planificación determinada por el árbitro o el juez de competición.

Artículo 102. Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un tirador abandonar un ejercicio en posesión de un arma cargada.



CAPÍTULO IV

Tiro de alta precisión

SECCIÓN 1. PRINCIPIOS GENERALES.

Artículo 103. Los ejercicios de tiro de alta precisión son pruebas iguales a las de tiro de precisión pero para las armas ALDs de mayor potencia. Solo hay una única modalidad de competición

Artículo 104. Los ejercicios de tiro de alta precisión se componen de una o varias etapas (stages), cada una con sus propias características físicas.

Artículo 105. Los ejercicios son diseñados para armas de 6ª categoría.

Artículo 106. Los ejercicios de tiro de alta precisión buscan valorar los tiradores con mejor precisión y más potencia.

Artículo 107. Son pruebas cerradas en el desarrollo para el tirador. Se deben indicar las condiciones de límite de disparos, comienzo, posiciones y posturas.

SECCIÓN 2. MODALIDADES DE EJERCICIOS.

Artículo 108. Los ejercicios pueden clasificarse en 2 modalidades:

108.1. Ejercicios de tiro de alta precisión con mira.

108.2. Ejercicios de tiro de alta precisión sin mira.

108.3. Ninguna modalidad debe exigir más de 12 disparos para completar un ejercicio.

Artículo 109. No hay límite en las modificaciones realizadas sobre las armas.

SECCIÓN 3. ESCENARIOS DEL EJERCICIO.

Artículo 110. Igual que se indica en la SECCIÓN 2. del Capítulo III en los SECCIÓN 2. Artículo 66. SECCIÓN 2. Artículo 67. SECCIÓN 2. Artículo 68. SECCIÓN 2. Artículo 69. SECCIÓN 2. Artículo 70. SECCIÓN 2. Artículo 71. SECCIÓN 2. Artículo 72.

SECCIÓN 4. PUESTOS DE TIRO.

Artículo 111. El sorteo se efectuará durante el "Checking" y se tomará nota escrita del sorteo.

Artículo 112. Se podrán ocupar los puestos de tiro con un tiempo anterior al comienzo de cada tanda que será de 10 minutos.

SECCIÓN 5. BLANCOS Y DISTANCIAS.

Artículo 113. Igual que se indica en la SECCIÓN 4. del Capítulo III en los SECCIÓN 4. Artículo 75. SECCIÓN 4. Artículo 79. SECCIÓN 4. Artículo 80. SECCIÓN 4. Artículo 81. SECCIÓN 4. Artículo 82. SECCIÓN 4. Artículo 83. SECCIÓN 4. Artículo 84.

SECCIÓN 6. PUNTUACIÓN Y RESULTADOS.

Artículo 114. Reglas Generales

Se aplicarán las mismas normas del SECCIÓN 5. Artículo 85.

Artículo 115. Métodos de Puntuación

Se aplicarán las mismas normas del SECCIÓN 5. Artículo 86.

Artículo 116. Empates

Se aplicarán las mismas normas del SECCIÓN 5. Artículo 87.

Artículo 117. Valores de Puntuación y Penalizaciones

117.1. En los blancos cartón/papel las 6 zonas puntuarán de la siguiente forma:

- A = 40
- B = 20
- C = 10
- D = 5



-E = 3

-F = 1

117.2. Los blancos metálicos puntúan según su diámetro y distancia. Su puntuación será **(2D/0,5R)** las distancia a la que estén situados por 2 entre la mitad de su diámetro (redondeando hacia arriba). Siempre será un número entero.

Artículo 118. Parcheado de blancos.

Se aplicarán las mismas normas del **SECCIÓN 5.** Artículo 39.

Artículo 119. Traspaso o rebotes en blancos.

Se aplicarán las mismas normas del **SECCIÓN 5.** Artículo 40.

Artículo 120. Políticas de Puntuación

Se aplicarán las mismas normas del **SECCIÓN 5.** Artículo 35.

Artículo 121. Verificación y Reclamación de Puntuación

Se aplicarán las mismas normas del **SECCIÓN 5.** Artículo 42.

Artículo 122. Hojas de Puntuación

Se aplicarán las mismas normas del **SECCIÓN 5.** Artículo 43.

Artículo 123. Responsabilidad de la Puntuación

Se aplicarán las mismas normas del **SECCIÓN 5.** Artículo 44.

SECCIÓN 7. PENALIZACIONES.

Igual que se indica en la **SECCIÓN 6.** del capítulo II en los **SECCIÓN 6.** Artículo 46. **SECCIÓN 6.** Artículo 47. **SECCIÓN 6.** Artículo 48. **y SECCIÓN 6.** Artículo 50.

SECCIÓN 8. FALLOS DE FUNCIONAMIENTO DE LAS ARMAS.

Artículo 124. Igual que se indica en la **SECCIÓN 7.** del capítulo III en los **SECCIÓN 7.** Artículo 96. **SECCIÓN 7.** Artículo 97. **SECCIÓN 7.** Artículo 98. **SECCIÓN 7.** Artículo 99. **SECCIÓN 7.** Artículo 100. **SECCIÓN 7.** Artículo 101. **SECCIÓN 7.** Artículo 102.



CAPÍTULO V Técnicas singulares

SECCIÓN 1. PRINCIPIOS GENERALES.

Artículo 126. Los ejercicios de técnicas singulares son aquellos que se centran en maniobras o gestos puramente técnicos, relacionados con las características físicas de las ADLs y/o sus técnicas de uso.

Artículo 127. Algunas de estas técnicas son: Montaje y desmontaje de ADLs, prácticas de carga y disparo, incorporaciones y disparo, etc... No hay límite de ejercicios, tan solo la imaginación de los organizadores.

Artículo 128. Los ejercicios son diseñados para cualquier categoría de armas.

Artículo 129. Estos ejercicios buscan valorar la habilidad del tirador en el manejo o velocidad de una técnica concreta.

Artículo 130. Todos los ejercicios deben recibir la aprobación del Comité de Competición.

SECCIÓN 2. MODALIDADES DE EJERCICIOS.

Artículo 131. Dependerá de las características de la prueba. Las modalidades son ilimitadas siempre y cuando cumplan las características de una prueba técnica singular. Toda modalidad debe ser aprobada por el Comité de competición y especificada en el "briefing" escrito.

SECCIÓN 3. ESCENARIOS DEL EJERCICIO.

Artículo 132. Se aplicarán las mismas normas de los **Artículo 11. Artículo 12. Artículo 13. y Artículo 14.** además de cualquier otra especificada por la organización en el "briefing" escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 133. Situación blancos.

En la situación de los blancos (de existir) se aplicarán las mismas normas del **Artículo 15.** además de cualquier otra especificada por la organización en el "briefing" escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 134. Ángulos de tiro.

Se aplicarán las mismas normas del **Artículo 16.** además de cualquier otra especificada por la organización en el "briefing" escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 135. Líneas de Falta.

Se aplicarán las mismas normas del **Artículo 17.** además de cualquier otra especificada por la organización en el "briefing" escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 136. Áreas de Seguridad

136.1. Las áreas de seguridad son las zonas donde los tiradores podrán manejar sus armas para: montar, revisar, reparar, probar encajes de cargador y tiros en vacío.

136.2. La organización es responsable de la construcción y ubicación de un número suficiente de Áreas de Seguridad para los tiradores. Deben estar ubicadas adecuadamente y deben ser fácilmente identificables mediante el uso de carteles y/o señales.

136.3. Las Áreas de Seguridad deberán incluir una mesa y sus límites estar bien señalizados.

136.4. Los deberán permanecer dentro de los límites del área siempre que manejen las armas y apuntando en una dirección segura.

SECCIÓN 4. PUESTOS DE TIRO.

Artículo 137. Dependerán de las características particulares del ejercicio, deberán ser especificadas de forma pormenorizada en el "briefing" escrito de la actividad, previa a probación por el Comité de competición.

SECCIÓN 5. BLANCOS Y DISTANCIAS.

Artículo 138. Los tipos de blancos

Dependerán de las características particulares del ejercicio y de que existan blancos en el ejercicio, deberán ser especificadas de forma pormenorizada en el "briefing" escrito de la actividad, previa a probación por el Comité de competición.



Artículo 139. Situación de los blancos.

Dependerán de las características particulares del ejercicio y de que existan blancos en el ejercicio, deberán ser especificadas de forma pormenorizada en el “briefing” escrito de la actividad, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 140. Distancias y ángulos.

Dependerán de las características particulares del ejercicio y de que existan blancos en el ejercicio, deberán ser especificadas de forma pormenorizada en el “briefing” escrito de la actividad, previa a probación por el Comité de competición.

SECCIÓN 6. PUNTUACIÓN Y RESULTADOS.

Artículo 141. Reglas Generales

Se aplicarán las mismas normas del **SECCIÓN 5. Artículo 31.** además de cualquier otra especificada por la organización en el “briefing” escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 142. Métodos de Puntuación

Dependerán de las características particulares del ejercicio, deberán ser especificadas de forma pormenorizada en el “briefing” escrito de la actividad, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 143. Empates

Dependerán de las características particulares del ejercicio, deberán ser especificadas de forma pormenorizada en el “briefing” escrito de la actividad, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 144. Valores de Puntuación y Penalizaciones

Dependerán de las características particulares del ejercicio, deberán ser especificadas de forma pormenorizada en el “briefing” escrito de la actividad, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 145. Parcheado de blancos.

Se aplicarán las mismas normas del **SECCIÓN 5. Artículo 39.** , además de cualquier otra especificada por la organización en el “briefing” escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 146. Traspaso o rebotes en blancos.

Se aplicarán las mismas normas del **SECCIÓN 5. Artículo 40.** además de cualquier otra especificada por la organización en el “briefing” escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 147. Políticas de Puntuación

Se aplicarán las mismas normas del **SECCIÓN 5. Artículo 35.** además de cualquier otra especificada por la organización en el “briefing” escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 148. Verificación y Reclamación de Puntuación

Se aplicarán las mismas normas del **SECCIÓN 5. Artículo 42.** además de cualquier otra especificada por la organización en el “briefing” escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 149. Hojas de Puntuación

Se aplicarán las mismas normas del **SECCIÓN 5. Artículo 43.** además de cualquier otra especificada por la organización en el “briefing” escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 150. Responsabilidad de la Puntuación

150.1. Después que todos los tiradores hayan completado el ejercicio, el árbitro de estadísticas debe publicar resultados provisionales por ejercicio, en un lugar visible en el campo de tiro.

150.2. Si un tirador detecta un error en los resultados provisionales al final del match, debe presentar una reclamación al árbitro de Estadísticas en no más de 1 hora después de que los resultados hayan sido publicados, posterior a esa hora no se aceptarán reclamaciones.



SECCIÓN 7. PENALIZACIONES.

Artículo 151. Si el Árbitro considera que el tirador o su delegado han influenciado o afectado el proceso de puntuación debido a alguna interferencia, podrá:

- Puntuar el blanco afectado como un tiro erróneo.
- Plantear la acción como fallida.
- Imponer penalizaciones por cualquier blanco afectado.
- Descalificar al tirador del ejercicio.

Artículo 152. Errores de Procedimiento – Reglas Generales

Se aplicarán las mismas normas de descalificación del **SECCIÓN 6.** Artículo 47. además de cualquier otra especificada por la organización en el “briefing” escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 153. Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos

Se aplicarán las mismas normas de descalificación del **SECCIÓN 6.** Artículo 48. además de cualquier otra especificada por la organización en el “briefing” escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 154. Descalificación del Stage – Reglas Generales

Se aplicarán las mismas normas de descalificación del **SECCIÓN 6.** además de cualquier otra especificada por la organización en el “briefing” escrito, previa a probación por el Comité de competición.

Artículo 155. Descalificación del Match – Manejo Inseguro del arma

Se aplicarán las mismas normas que en el **SECCIÓN 6.** Artículo 50.

SECCIÓN 8. FALLOS DE FUNCIONAMIENTO DE LAS ARMAS.

Artículo 156. Debido a la gran variedad de las actividades singulares, las actuaciones ante fallos de funcionamiento de las armas deberán ser descritos en el “briefing” escrito, previa a probación por el Comité de competición.



CAPÍTULO VI

Otros

SECCIÓN 1. SEGURIDAD.

Artículo 157. Uso del arma.

157.1. Las armas solo serán cargadas, preparadas y usadas durante los ejercicios y/o en las zonas destinadas para tales fines

157.2. Finalizados los disparos, el tirador sacará el cargador del arma, la descargará y la enfundará, yendo a depositarla en el área de seguridad hasta el siguiente recorrido o almacenándola para su transporte.

157.3. En el manejo del arma, el tirador no debe sobrepasar (lateralmente) un ángulo de 45° del cañón, con la perpendicular a la línea de tiro.

157.4. Nunca debe apuntarse con cualquier arma a ninguna persona o animal, ni a ninguna zona no autorizada.

Artículo 158. Zonas de tiro.

158.1. Las instalaciones o lugares donde se desarrollen recorridos de tiro deberán tener acotadas y marcadas las zonas u obstáculos de peligro.

158.2. Las zonas sensibles de recibir impactos deben ser señalizadas y protegidas para que ninguna persona acceda sin autorización de un árbitro o juez.

Artículo 159. Protección Visual

159.1. Se permite el uso de gafas de protección abiertas que lleven sistema anti-caída.

159.2. Se debe advertir a todas las personas que el correcto uso de una adecuada protección visual es en su propio interés y de primordial importancia para prevenir lesiones oculares. Se recomienda especialmente que, la protección visual, sea llevada todo el tiempo por todas las personas, mientras se encuentren dentro de los límites de las zonas de actividad. Se aplicará la normativa de la Federación respecto a protección ocular.

159.3. La organización y/o representantes federativos pueden requerir del uso de tal protección por parte de todas las personas, como una condición de entrada y permanencia en el lugar de actividades. Si es así, los árbitros y la organización, deberán hacer los esfuerzos necesarios para asegurar que todas las personas hagan uso de la protección adecuada.

159.4. Si un árbitro nota que un tirador ha perdido o desplazado su protección ocular durante un ejercicio o que ha comenzado el mismo sin dicha protección, deberá inmediatamente detener al tirador al cual se le requerirá que vuelva a repetir el ejercicio, después de que hayan sido ajustados los dispositivos de protección.

159.5. Un tirador que haya, inadvertidamente, perdido su protección ocular durante un ejercicio, o ha comenzado el mismo sin ella, tendrá derecho a detenerse, apuntar el arma en dirección segura e indicarle el problema al árbitro.

159.6. Cualquier intento por ganar una ventaja competitiva quitándose la protección ocular durante un ejercicio, será considerado conducta "antideportiva".

159.7. Si un árbitro considera que un tirador, que está a punto de iniciar un ejercicio, está utilizando una protección ocular inadecuada, podrá ordenar al tirador que rectifique la situación antes de permitirle que continúe. El juez de competición es la autoridad final en estas cuestiones.

SECCIÓN 2. INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES

Artículo 160. Reglas Generales.

160.1. El tirador es siempre responsable de cumplir en forma segura los requerimientos de una actividad, pero esto sólo puede ser razonablemente esperado, después de recibir, verbal o físicamente, la información (briefing) escrita de la actividad, la cual debe explicar adecuadamente los requerimientos a los tiradores. La información de las actividades puede dividirse, en forma amplia, en los siguientes tipos:

160.2. Actividades de airsoft técnico Publicadas – Los tiradores deben ser provistos con la información de las actividades antes del evento o competición. La información podrá ser provista por medios físicos o electrónicos, o por referencia a un sitio Web.

160.3. Actividades de airsoft técnico No-Publicadas – Los tiradores deben ser provistos con la información de las actividades en el evento o competición. Las instrucciones del ejercicio se entregan en el briefing escrito.



Artículo 161. Información Escrita de Ejercicios

161.1. La información (briefing) escrito, aprobado por el juez de competición, deberá ser puesta en cada prueba técnica antes de que comiencen las actividades. Este briefing tomará precedencia sobre cualquier información de la prueba técnica que haya sido publicada o comunicada a los tiradores antes del evento o competición y deberá, como mínimo, contener la siguiente información:

- Método de Puntuación.
- Blancos (tipo y cantidad).
- Número mínimo de disparos.
- Modalidad del arma.
- Posición de inicio.
- Comienzo de Tiempo: señal visual o audible.
- Procedimiento.

161.2. El árbitro a cargo de un ejercicio, deberá leer en forma literal el briefing escrito. El árbitro puede demostrar de manera visual la posición de tiro aceptable y la modalidad del arma.

161.3. El juez de competición puede modificar un briefing escrito en cualquier momento por razones de claridad, consistencia o seguridad.

161.4. Después de que el briefing escrito haya sido leído a los tiradores, y las preguntas que puedan surgir de dicha lectura hayan sido contestadas, se les debería permitir una inspección ordenada del escenario de la actividad. La duración, en tiempo, de dicha inspección deberá ser estipulada por el árbitro y deberá ser la misma para todos los tiradores. Si el escenario incluye blancos móviles o elementos similares, deberán ser demostrados a todos los tiradores con la misma duración y frecuencia.

SECCIÓN 3. EL EJERCICIO

Artículo 162. Ordenes en el lugar de actividad

162.1. “Cargue” y “Prepárese” (o “Prepárese” para comienzos con un arma descargada) (“Load and Make Ready” o “Make Ready”)

Esta orden significa que el tirador debe prepararse para el inicio del ejercicio. Bajo la supervisión directa del árbitro, el tirador debe mirar hacia el fondo del campo, o en una dirección segura especificada por el árbitro, ajustarse la protección visual y preparar el arma de acuerdo al “briefing” escrito del ejercicio. Entonces, el tirador, deberá asumir la posición de inicio requerida.

162.2. Una vez que se haya dado la orden “Cargue” y “Prepárese” (o “Prepárese” para comienzos con un arma descargada), el tirador no puede moverse fuera de la posición inicial, antes de la orden de la “Señal de Inicio”, sin la aprobación previa, y bajo directa supervisión, del árbitro. Una violación resultará en una advertencia para la primera vez y puede resultar en la descalificación del ejercicio con la segunda o siguientes.

162.3. “¿Preparado?” (“Are You Ready?”).

La falta de cualquier respuesta negativa por parte del tirador, indica que él comprende completamente los requerimientos del ejercicio y está listo para proceder. Si el tirador no está listo al momento de este comando, él deberá decir “No Preparado”. Se sugiere que cuando el tirador está listo, debería asumir la posición de inicio requerida y asentir con la cabeza para indicar su condición de listo al árbitro.

162.4. “Atención” (“Standby”).

Este comando debería ser seguido por la señal de inicio dentro de 1 a 4 segundos.

162.5. “Señal de Inicio” (“Start Signal”).

Es la señal para que el tirador comience su intento en el ejercicio. Si un tirador no reacciona a la señal de inicio, por cualquier razón, el árbitro confirmará que el tirador está listo para comenzar el ejercicio, y continuará las órdenes desde “¿Preparado?”.

162.6. En el eventual caso que un tirador, inadvertidamente, comience a disparar prematuramente (“comienzo en falso”), el árbitro, tan pronto como sea posible, detendrá y hará repetir el ejercicio al tirador una vez que el recorrido de tiro haya sido restaurado.

162.7. “Alto” (“Stop”)

Cualquier árbitro asignado a un ejercicio puede emitir esta orden, en cualquier momento durante el mismo. El tirador deberá cesar de disparar inmediatamente, dejar de moverse y esperar por más instrucciones por parte del árbitro.

162.8. Cuando dos o más recorridos de tiro compartan un área común, los árbitros pueden enunciar otras órdenes intermedias al finalizar el primer ejercicio, a los efectos de preparar al tirador para el segundo y subsiguientes. Cualquiera de dichas órdenes intermedias que sean usadas, debes estar claramente establecidas en el “briefing” escrito del ejercicio.

162.9. “Si ha terminado. descargue y muestre el arma” (“If you are Finished, Unload and Show Clear”)

Si el tirador ha terminado de disparar, debe bajar su arma y presentarla para inspección al árbitro, con la boca del cañón hacia el fondo de la galería, el cargador retirado del arma.



162.10. “Si está descargada; Dispare y Enfunde” (“ If Clear, Hammer Down, Holster”

*Después de esta orden, el tirador no debe seguir disparando. Mientras continúa apuntando el arma en forma segura hacia el fondo del stage, el tirador debe realizar una verificación final de la arma como sigue:

Si el arma está vacía sin munición en la recámara, el tirador debe enfundar su arma. Una vez que las manos del tirador están libres del arma enfundada, el ejercicio se declara como terminado.

Si el arma no está “descargada”, el árbitro ordenará su descarga de forma segura.

162.11. “Campo Libre” (“Range is Clear”)

Hasta que esta orden no sea dada por el árbitro, los tiradores y los otros Árbitros no deben avanzar, ni retroceder, de la línea de tiro o de la posición de tiro final. Una vez que se haya dado, los árbitros y tiradores podrán avanzar para puntuar, parchear, restaurar blancos, etc.

Artículo 163. Asistencia o Interferencia.

163.1. No se puede dar asistencia de ningún tipo a un tirador durante un ejercicio.

163.2. A los tiradores que estén confinados a una silla de ruedas o dispositivos similares, el juez de competición les puede dar una autorización especial con respecto a la asistencia en su movilidad.

163.3. Cualquier persona que proporcione asistencia o interfiera a un tirador durante un ejercicio (y el tirador que reciba dicha asistencia) puede, a discreción del árbitro, incurrir en una penalización de un error de procedimiento para ese ejercicio.

163.4. En el eventual caso que el contacto inadvertido con el árbitro u otra influencia externa, haya interferido con el tirador durante el ejercicio, el árbitro puede ofrecer al tirador que repita el ejercicio. El tirador debe aceptar o rechazar la oferta antes de ver tanto el tiempo como la puntuación de su intento inicial. Sin embargo, en el caso de que el tirador cometa una infracción de seguridad durante cualquiera de esas interferencias, se le puede privar de esa oportunidad de repetir el ejercicio.

Artículo 164. Toma de Miras e Inspección del Campo.

164.1. Si los organizadores del match permiten el tomar mira con el arma antes de la señal de inicio, se debe anunciar a los tiradores en el “briefing” escrito del ejercicio. Si no se permitiera, las violaciones resultarán en una advertencia para la primera vez y un error de procedimiento para cada una de las subsiguientes faltas cometidas en el mismo match.

164.2. Cuando esté permitido, los tiradores que tomen miras con un arma antes de la señal de inicio, deben hacerlo solamente sobre un sólo blanco, para verificar que sus miras estén preparadas como sea requerido. Los tiradores que verifiquen una secuencia de blancos o posiciones de tiro mientras toman mira incurrirán en un error de procedimiento por cada vez.

164.3. Mientras se realiza la inspección del ejercicio, se prohíbe a los tiradores el uso de cualquier elemento para simular la toma de miras excepto por sus propias manos. Las violaciones resultarán en un error de procedimiento por cada vez.

164.4. No se le permitirá a ninguna persona que entre o se mueva dentro de un escenario sin la previa aprobación del árbitro asignado a ese ejercicio o del juez de competición. Las violaciones incurrirán en una advertencia para el primer caso y, las subsiguientes, podrá ser motivo de descalificación o incluso expulsión del campo.

SECCIÓN 4. IMPLEMENTOS Y VESTIMENTA.

Artículo 165. Armas Lúdico Deportivas de Airsoft.

165.1. Las armas están reguladas por las condiciones que establece el Reglamento General de la Federación y cualquier otro reglamento o normativa publicado por ella.

165.2. El calibre para bbs autorizado es exclusivamente el de 6 mm y su peso no puede superar los 0,48g.

165.3. Los dispositivos de puntería pueden ser:

-“Miras abiertas”; son dispositivos de puntería adaptados a un arma que no hacen uso de circuitos electrónicos y/o lentes. La Fibra-Óptica insertada no está considerada como lente.

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

-El juez de competición es la autoridad final con respecto a la clasificación de cualquier mira usada en una competición.

165.4. El mecanismo del gatillo debe disponer de la función de seguro.

165.5. Las armas deben ser seguras y prácticas. Los árbitros podrán, en cualquier momento, solicitar el arma, o equipo relacionado, de un tirador para ser examinados a los efectos de controlar que estén funcionando en forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado inservible o inseguro por un árbitro, estos deberán ser retirados de la competición hasta que sean reparados a satisfacción del juez de competición.

165.6. Los tiradores deberán usar la misma arma y tipo de miras para todos los ejercicios de un match. Sin embargo, en el caso que el arma original de un tirador y/o sus miras, se vuelvan inservibles o inseguras durante la competición, el tirador deberá, antes de usar un arma y/o miras de sustitución, obtener el permiso del juez de competición quien puede aprobar la sustitución siempre y cuando se compruebe que:

-El arma de sustitución satisface los requerimientos de la modalidad declarada y condiciones de la actividad.

-Mediante el uso del arma de sustitución, el tirador, no obtenga una ventaja competitiva.

-La munición del tirador, al ser probada en el arma de sustitución, alcance el factor de potencia correcto usando el cronógrafo de la actividad.



165.7. Un tirador que sustituya o modifique significativamente un arma durante un ejercicio, sin la aprobación previa del juez de competición estará sujeto a sanción por el juez de competición, pudiendo ser descalificado.

165.8. Un tirador nunca podrá usar o portar en su persona más de un arma durante un ejercicio. Excepto en los recorridos que lo exijan.

165.9. La potencia de las armas será la fijada en las Normativas Generales de la Federación. Deberán usarse uno o más cronógrafos oficiales, para determinar el factor de potencia del arma de cada tirador. Sin embargo, en ausencia de cronógrafos oficiales, el factor de potencia declarado por el tirador, no podrá ser objetado.

165.10. Los cargadores usados deberán ser de tipo mid-cap o inferior. En algunas pruebas se puede limitar su uso o bbs cargadas.

Artículo 166. Fundas y otro equipo del competidor.

166.1. Excepto cuando los tiradores se encuentren dentro de los límites de un área de seguridad, o bajo la supervisión y órdenes directas de un árbitro, deberán llevar sus armas descargadas en una caja o bolsa para armas o en su funda fijada en forma segura a un cinturón en su persona.

166.2. Los tiradores que lleven sus armas en la funda o colgando de sus cintas de transporte apuntando al suelo, deberán llevarla sin cargador puesto, sin bbs en la recámara y con el seguro puesto cuando se posible. Cualquier violación a esto será la causa de una advertencia, para el primer caso, pero estará sujeta a la posible descalificación en futuras ocasiones dentro de la misma actividad.

166.3. A no ser que se especifique otra cosa en el “briefing” escrito de un ejercicio, el cinturón que soporta la funda y todo el equipo relacionado, debe ser usado al nivel de la cintura. (Ver anexo E). El cinturón o el cinturón interno o ambos deberán estar, o permanentemente fijados a la cintura, o asegurados por un mínimo de 3 (tres) presillas del cinturón unidas a pantalones cortos o largos. Las armas con cintas deberán ir bien pegadas al cuerpo y sujetar con total seguridad las armas.

166.4. La munición de repuesto y los cargadores deberán ser portados en dispositivos de retención específicamente diseñados para ese propósito, a los efectos de reducir el riesgo de pérdida durante un ejercicio. En puestos de tiro de precisión se podrán tener posados fuera del cuerpo pero siempre a menos de 1 metro del tirador.

166.5. Para salidas desde una mesa o similares, después de la Señal de Inicio, el tirador puede transportar estos objetos en cualquier parte de su persona, previa aceptación por el árbitro.

166.6. En los casos que se especifique una distancia máxima, a la cual se puede encontrar el arma y equipo de un tirador, de su cuerpo, cualquier árbitro podrá controlar la conformidad, midiendo la distancia más cercana entre el torso del tirador y el centro de la mayor dimensión de la empuñadura del arma y/o cualquier dispositivo de recarga. Estas mediciones se deberán realizar con el competidor parado en forma natural.

166.7. A cualquier tirador que no supere los controles anteriores, se le requerirá que ajuste, inmediatamente, su funda o equipo para ajustarse a los requerimientos. El juez de competición puede hacer concesiones, permitiendo variaciones en estos requerimientos debido a consideraciones anatómicas o del ejercicio. Puede que algunos tiradores o ejercicios no puedan ajustarse completamente a estos requerimientos.

166.8. A no ser que se especifique en el “briefing” escrito de un ejercicio o a no ser que sea requerido por el árbitro, la posición de la funda y equipo relacionado no debe ser movido o cambiado, por el tirador, entre stages. Si la funda posee una banda de retención o presilla, deberá estar aplicada o cerrada antes de que se emita la orden de “Atención” (“Stand by”).

166.9. El juez de competición podrá declarar que la funda de un tirador es insegura y ordenar que sea modificada a su satisfacción. De no lograrse esto, la funda deberá ser retirada de la competición.

166.10. No se permite que los tiradores comiencen un ejercicio usando:

- Una funda tipo “sobaquera” o de “colgar” (visible o no)
- Una funda con la parte trasera de la empuñadura del arma por debajo de la parte superior del cinturón, excepto casos aprobados por el juez de competición.
- Una funda con la boca del cañón del arma apuntando más allá de 1 metro de distancia del tirador, cuando éste se encuentra parado con una postura relajada,
- Una funda que no evite completamente el acceso o activación del gatillo del arma enfundada.

166.11. Los tiradores, declarados por la organización como miembros en activo de las FCSE o personal militar, podrán ser autorizados para usar sus fundas y equipos de servicio, sin embargo, el juez de competición permanecerá como la última autoridad con respecto a la seguridad y adecuación del uso de tales equipos en competiciones.

166.12. Los tiradores que, en opinión del juez de competición estén permanente y significativamente incapacitados, pueden recibir un permiso especial en relación con el tipo y/o emplazamiento de sus fundas y equipo relacionado y permanecerá como autoridad final con respecto a la seguridad y posibilidad del uso de dicho equipo en las actividades.

Artículo 167. Ropa Apropriada.

167.1. Se prohíbe el uso de ropa de camuflaje u otros tipos similares de vestimenta militar o policial. La excepción son los tiradores que son personal militar o policial activos. La organización de la actividad será la autoridad final con respecto a la ropa que debe ser vestida por los competidores, previa consulta con el juez de competición.

167.2. Se recomienda que la ropa utilizada sea monocolor de tipo deportivo y/o táctico. El calzado debe ser el adecuado para actividades deportivas, recomendando botas o calzado deportivo que sujete pies y tobillos de forma adecuada.



Artículo 168. Munición y Equipo Relacionado

168.1. Los tiradores de una actividad son los únicos y personalmente responsables por la biodegradabilidad de la munición que hayan llevado a la prueba.

168.2. Los cargadores de reserva, dispositivos de carga rápida o munición que se hayan caído o hayan sido descartados por el tirador después de la señal de comienzo, podrán ser recuperados, sin embargo, dicha recuperación estará, siempre, sujeta a todas las reglas de seguridad.

168.3. Toda la munición usada por un tirador deberá satisfacer todos los requerimientos de la Normativa General de la Federación.

168.4. Cualquier munición considerada inadecuada por un árbitro debe ser inmediatamente retirada de la actividad.

SECCIÓN 5. COMPETICIONES

Artículo 169. Principios Generales

169.1. Ejercicio o Stage: Una prueba consistente en una actividad controlada donde las puntuaciones, con cualquier penalización deducida, son acumuladas al término del mismo, para dar el resultado final del ejercicio. Puede requerir una posición de tiro específica, procedimiento, cronometraje de tiempo y/o una o más recargas obligatorias.

169.2. Match: Consiste de un mínimo de 2 ejercicios. La suma total de los resultados individuales de cada ejercicio, se acumularán para declarar al ganador del match. Cada ejercicio (stage) que lo componga debe ser designado exclusivamente para un solo tipo de arma o combinación de ellas.

169.3. Torneo: Consiste de un mínimo de 2 ejercicios. Consiste en un match único donde cada ejercicio es asignado a un tipo particular de arma. La suma total de los ejercicios serán acumulados para declarar al ganador del torneo. Puede discurrir en modo de eliminatorias.

169.4. Gran Torneo: Consiste de uno o más Matches de armas específicas. Los resultados obtenidos por un competidor en cada match individual, serán usados para declarar el ganador general de un gran torneo. Puede discurrir en modo de eliminatorias.

169.5. Liga o Circuito: Consiste de dos o más Matches de un sólo tipo de arma llevados a cabo en diferentes lugares y/o diferentes fechas. Las sumas totales de los resultados de los Matches obtenidos por cada tirador, en los Matches componentes especificados por el organizador de la liga o circuito, serán acumuladas para determinar el ganador final de la disciplina.

Artículo 170. Organización de los Matches

170.1. En los Matches deben competir el número mínimo de tiradores estipulados en las normas particulares del mismo. Si hay un número insuficiente de tiradores, sólo el juez de competición puede permitir que se realice el mismo.

170.2. Previo al comienzo del match, cada tirador debe declarar la modalidad en la que participa, y los Árbitros del match deberían verificar que el equipo del tirador este de acuerdo con la modalidad declarada, antes que el tirador comience en cualquiera ejercicio.

170.3. Sujeto a aprobación previa por parte del juez de competición, un tirador podrá participar en un match en más de una disciplina.

170.4. Donde una modalidad y/o disciplina no se encuentre disponible o sea eliminada, o cuando un tirador no declare una modalidad y/o disciplina específica antes del comienzo del match, el tirador será puesto en la modalidad y/o disciplina en la cual, en opinión del juez de competición, el equipo del tirador se identifique mejor. Si, en opinión del juez de competición, no hay disponible una modalidad y/o disciplina adecuada, el tirador disparará el match sin puntuar.

170.5. Sin embargo, si un tirador no satisface el equipo u otro requerimiento de la modalidad declarada en una disciplina, el tirador disparará el match sin puntuar. Los tiradores que ya estén registrados en una modalidad y fallen en el cumplimiento de los requerimientos de dicha modalidad durante un ejercicio, dispararán el Match sin puntuar.

170.6. Un tirador que sea clasificado o reclasificado como se menciona anteriormente, debe ser notificado lo antes posible. La decisión del Juez de competición en estos asuntos es definitiva.

170.7. Una Descalificación del match en la cual haya incurrido un tirador, en cualquier momento durante el match, le impedirá al mismo seguir participando en el match, incluyendo cualquier subsiguiente intento en otra modalidad. Sin embargo, esto no es retroactivo, Cualquier puntuación previa y completa del match en otra modalidad será incluida para ser reconocida y premiada en esa modalidad.

170.8. El reconocimiento de un tirador en una modalidad o disciplina, no evitará reconocimientos adicionales en otras.

Artículo 171. Categorías en los Matches

171.1. Los Matches podrán incluir diferentes categorías dentro de cada modalidad y/o disciplina para reconocer diferentes grupos de tiradores. En un match o torneo, un tirador podrá declarar sólo una categoría.

171.2. El no cumplir con los requerimientos de la categoría declarada o no declarar una antes del comienzo del match, resultará en la exclusión de esa categoría. Los detalles de las actuales categorías aprobadas y los requisitos relacionados aparecen en el artículo 3.



Artículo 172. Equipos

172.1. En un match, las puntuaciones individuales de un tirador serán usadas, exclusivamente, para un sólo equipo.

172.2. Los equipos deben consistir de un máximo de 4 miembros, sin embargo, sólo se usarán las puntuaciones finales de los 3 miembros del equipo con la puntuación más alta, para el cálculo del resultado del equipo.

172.3. Si un miembro de un equipo se retira del match por cualquier razón antes de completar todos los ejercicios, las puntuaciones conseguidas por ese tirador continuarán vigentes para el cálculo de la puntuación del equipo, sin embargo, el equipo afectado no podrá reemplazar el miembro que se retiró.

172.4. Un miembro de un equipo que no pueda comenzar un match, sujeto a aprobación del juez de competición, puede ser reemplazado por otro tirador antes del comienzo.

172.5. Si un miembro de un equipo es descalificado del match, las puntuaciones del miembro descalificado se convertirán en 0 para todos los recorridos de tiro. Los equipos no podrán reemplazar un miembro descalificado.

SECCIÓN 6. TROFEOS Y PREMIOS.

Artículo 173. Protocolo de entrega de premios.

173.1. La entrega de trofeos, medallas y diplomas se efectuará, a ser posible, el mismo día de la competición, en el lugar indicado por la organización.

173.2. Formará parte de la mesa que hará entrega de los premios, cuando sea posible:

- El Presidente y Vicepresidente de la Federación.
- El Presidente de la asociación organizadora.
- El responsable de la organización.
- El juez de competición.
- Representante de la administración y/o dueño/gestor del lugar de actividades.
- Representantes de patrocinadores.

173.3. Dará lectura a la lista definitiva de resultados el secretario de la asociación organizadora o uno de los árbitros, empezando por la clasificación individual.

173.4. Los reconocimientos individuales a entregar serán concedidos en cada categoría (de los más jóvenes a los más veteranos) de acuerdo con la siguiente escala: Diploma para el cuarto, quinto y sexto puestos, trofeo y/o medalla y diploma para los tres primeros.

173.5. Los reconocimientos por equipos a entregar serán de un trofeo y/o diploma para la asociación y una medalla para cada uno de los integrantes de los tres primeros equipos clasificados.

SECCIÓN 7. ARBITRAJE.

Artículo 174. Juez de competición.

174.1. El juez de competición es la máxima autoridad y sus decisiones no podrán ser discutidas.

174.2. Deberá ser un federado que cuente con el visto bueno del Comité de Competición.

174.3. Debe ser un federado con formación específica de Juez de airsoft o al menos de árbitro de airsoft técnico.

174.4. Excepcionalmente podrán ser federados sin formación específica.

Artículo 175. Jefe de árbitros.

175.1. El jefe de árbitros será el responsable de coordinar y supervisar al resto de árbitros, además de cumplir con sus labores de arbitraje adjudicados.

175.2. También se encarga de los procesos de consulta con el juez de competición y de las comunicaciones con los tiradores y asociaciones participantes.

175.3. Deberá ser un federado que cuente con el visto bueno del Comité de Competición.

175.4. Debe ser un federado con formación específica de árbitro o juez de airsoft.

175.5. Excepcionalmente podrán ser federados sin formación específica.

Artículo 176. Árbitro de estadística.

176.1. El árbitro de estadística será el responsable de llevar el control de marcas, puntuaciones y clasificaciones de las actividades.

176.2. Deberá ser un federado que cuente con el visto bueno del Comité de Competición.

176.3. Debe ser un federado con formación específica de árbitro de airsoft técnico o superior.

176.4. Excepcionalmente podrán ser federados sin formación específica.

Artículo 177. Árbitro de campo.

177.1. El árbitro de campo es el responsable de llevar el control de uno o más ejercicios.

177.2. Deberá ser un federado que cuente con el visto bueno del Comité de Competición.

177.3. Debe ser un federado con formación específica de árbitro de airsoft técnico o superior.

177.4. Excepcionalmente podrán ser federados sin formación específica.



Artículo 178. En eventos el juez de competición, el árbitro de campo y el árbitro de estadística pueden ser la misma persona.

Artículo 179. Operador de blancos.

El operador/es de blancos será puesto por la organización y puede ser desempeñado por cualquier persona sin formación específica.

Artículo 180. Jurado de Competición.

El Jurado de Competición está formado por: el Delegado Federativo, el juez de competición y un representante de la asociación organizadora.

Artículo 181. Jurado de Apelación.

El Jurado de Apelación estará formado por tres miembros designados por el Comité de Competición.

Artículo 182. Reclamaciones.

182.1. Las reclamaciones al Jurado de Competición, que serán por escrito.

182.2. Las reclamaciones individuales, podrán ser presentadas por el tirador o el jefe de equipo de su asociación. Las reclamaciones de equipos, únicamente pueden ser efectuadas por el jefe de equipo.

182.3. Los fallos del Jurado de Competición se pueden recurrir ante el Comité de Competición, en un plazo máximo de 3 días hábiles (no cuentan sábados, domingos, ni festivos).

Artículo 183. Actas.

183.1. Las actas con las puntuaciones e incidencias, serán firmadas por el equipo arbitral.

183.2. Las actas serán entregadas por el juez de competición al Comité de Competición en el plazo de siete días.

183.3. El Jurado de Competición entregará al Comité de Competición un informe de las reclamaciones que le hayan sido formuladas, en el plazo de siete días.

SECCIÓN 8. MODIFICACIONES ARBITRALES.

Artículo 184. Cambios estructuras y procedimientos.

184.1. Los árbitros de la actividad podrán, por cualquier razón, modificar la construcción física o el procedimiento del ejercicio para cualquier actividad, siempre y cuando, tales cambios, sean aprobados con anterioridad por el juez de competición. Cualquiera de esos cambios físicos o modificaciones en un ejercicio publicado, deberán ser hechos antes de que empiece a realizarse el ejercicio.

184.2. Todos los tiradores deberán ser notificados de cualquiera de esos cambios tan pronto como sea posible. Como mínimo, deberán ser notificados por el árbitro a cargo del ejercicio durante el briefing del ejercicio.

184.3. Si el juez de competición aprueba cualquiera de esos cambios después de que la actividad haya comenzado, deberá:

-Permitir que el ejercicio continúe con la modificación afectando solamente a aquellos tiradores que no han completado el escenario. Si las acciones de un tirador son la causa del cambio, ese tirador debe ser requerido para repetir el ejercicio alterado.

-De ser posible, se requerirá a todos los tiradores que repitan el ejercicio modificado retirando de la competición todas las puntuaciones anteriores.

-Un tirador que rehúse volver a disparar un ejercicio cuando le sea ordenado por el árbitro, recibirá una puntuación de cero para dicho ejercicio, sin tener en cuenta su actuación anterior.

184.4. Si el juez de competición determina que los cambios físicos o de procedimiento resultan en una pérdida de equidad competitiva y que es imposible que todos los tiradores disparen el ejercicio modificado o, si el ejercicio se ha vuelto inadecuado o impracticable por cualquier razón, ese ejercicio y todas las puntuaciones de los tiradores deberán ser eliminados de la competición.

Artículo 185. Climatología.

185.1. Por problemas climáticos el juez de competición puede ordenar que los blancos de papel sean tapados con fundas protectoras transparentes y/o se coloquen protectores sobre ellos y, esta orden, no estará sujeta a reclamaciones por parte de los tiradores. Dichas protecciones deberán ser aplicadas, y permanecerán colocadas en todos los blancos afectados, por el mismo período de tiempo, hasta que la orden sea rescindida por el juez de competición.

185.2. Si el juez de competición estima que las condiciones climáticas u otras afectan, o es posible que afecten, seriamente la seguridad y/o al desarrollo de un match, podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que emita una directiva de “reanudar las actividades de tiro”.

SECCIÓN 9. COMPETICIONES OFICIALES FEDERADAS.



Artículo 186. Las competiciones oficiales en Asturias se regirán por:

186.1. Por normativas para competiciones de la Federación.

186.2. Por las normas técnicas de la Federación.

186.3. Estarán gobernadas por las normativas aplicables a la disciplina por la Federación.

Artículo 187. La organización de competiciones no puede crear reglas particulares, excepto para cumplir con legislaciones o precedentes legales en la jurisdicción aplicable. Cualquier regla o reglas voluntarias adoptadas, que no estén de acuerdo con las normativas federadas, no deben ser aplicadas sin el consentimiento expreso del comité de competición.

Artículo 188. Toda competición debe tener la aprobación del comité de competición para ser puntuable en “rankings” de la Federación Asturiana de Airsoft.

SECCIÓN 10. DESCALIFICACIONES DE ACTIVIDADES.

Artículo 189. Descalificación por Conducta Antideportiva

189.1. Los tiradores serán descalificados de un match por conductas, las cuales un árbitro, considere que son antideportivas. Ejemplos de tales conductas incluyen, pero no están limitadas a, hacer trampas, comportamiento deshonesto, no cumplir con directrices razonables de un árbitro del match, o cualquier comportamiento capaz de provocar una mala reputación a la actividad. El juez de competición deberá ser notificado tan pronto como sea posible.

189.2. Un tirador que intencionadamente, en consideración del árbitro, se haya quitado o causado la pérdida de la protección visual, a los efectos de ganar una ventaja competitiva, será descalificado.

189.3. Otras personas podrán ser expulsadas del campo por conductas consideradas inaceptables por un árbitro. Ejemplos de conductas inaceptables incluyen, pero no están limitadas a, no cumplir con directrices razonables de un árbitro del match, interferencias con la operatividad de un recorrido de tiro y/o un intento de un tirador en el mismo, y cualquier otro comportamiento capaz de provocar una mala reputación a la actividad.

Artículo 190. Descalificación por Sustancias Prohibidas

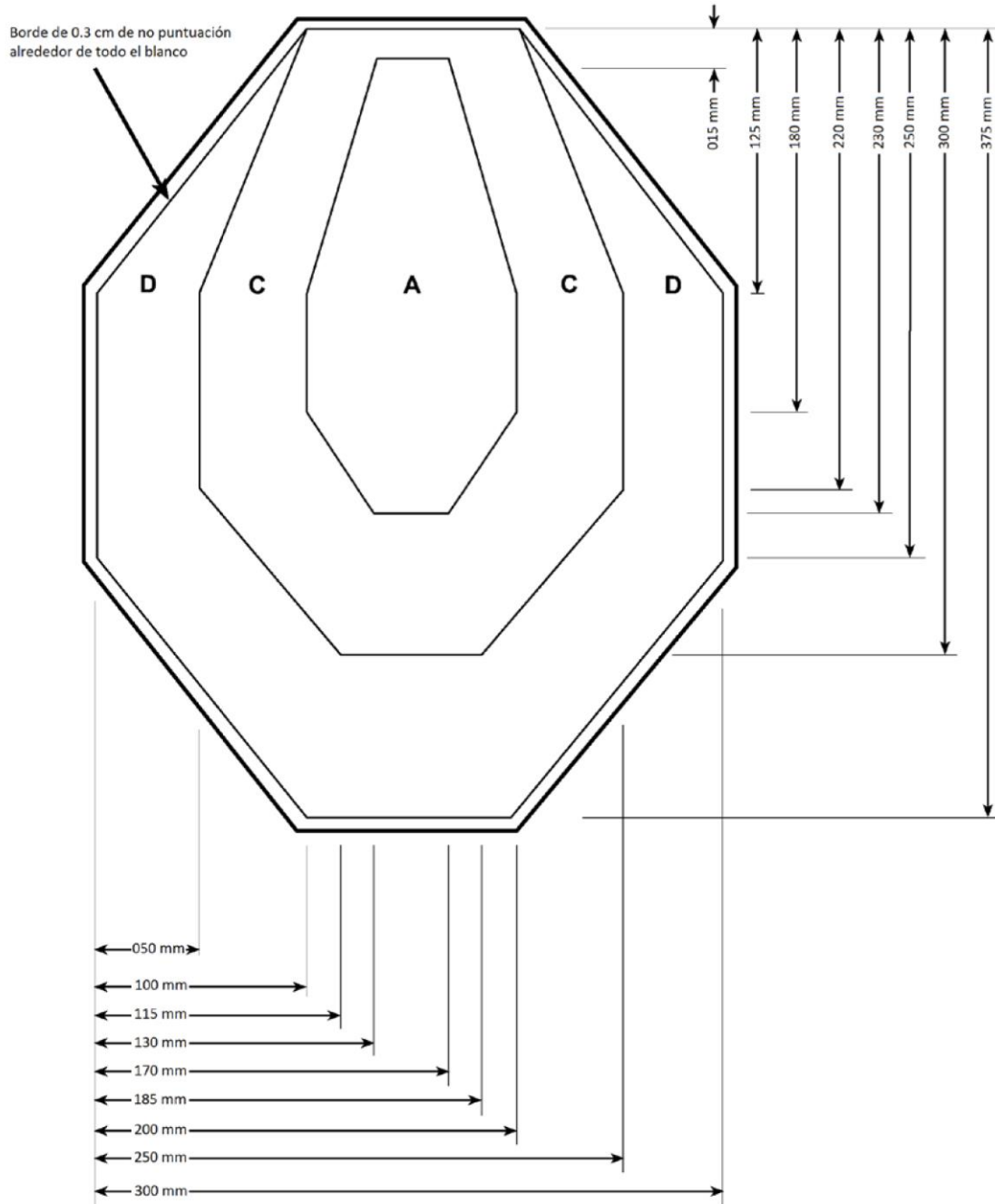
190.1. Durante las actividades, se requiere que todas las personas estén en completo control tanto físico como mental de sí mismas.

190.2. Se considera como una ofensa extremadamente seria el abuso de productos alcohólicos, drogas sin prescripción médica, o no esenciales, y el uso de drogas ilegales para la mejora del rendimiento, sin importar como se tomen o administren.

190.3. Excepto cuando se usen para propósitos medicinales, los tiradores y árbitros en los matches no deben estar afectados durante los mismos por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol). Cualquier persona, quien en opinión del juez de competición, esté visiblemente bajo la influencia de cualquiera de los elementos aquí descritos, será descalificada del match y puede ser requerida a abandonar el lugar de actividades.

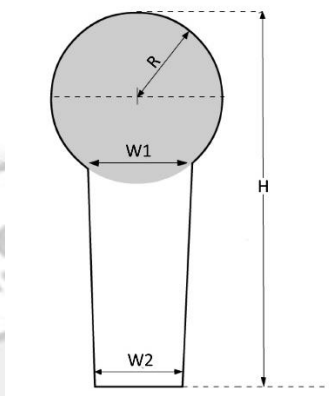
190.4. La federación se reserva el derecho de prohibir cualquier sustancia general o específica y a introducir, en cualquier momento, comprobaciones para detectar la presencia de dichas sustancias.

ANEXO A. BLANCO CLASSIC MINI



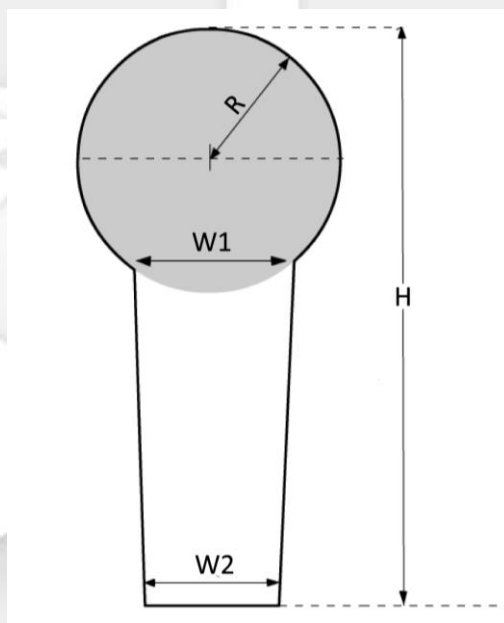
Zona	Puntuación
A	5
C	3
D	1

ANEXO B. POPPERS



Mini Popper

Radio (R)	H	W2	W1
60 mm	$280 \text{ mm} \leq H_2 \leq 350 \text{ mm}$	60 mm	$70 \text{ mm} \leq W1 \leq 80 \text{ mm}$



Popper

Radio (R)	H	W2	W1
100 mm	$550 \text{ mm} \leq H_2 \leq 580 \text{ mm}$	100 mm	$120 \text{ mm} \leq W1 \leq 140 \text{ mm}$

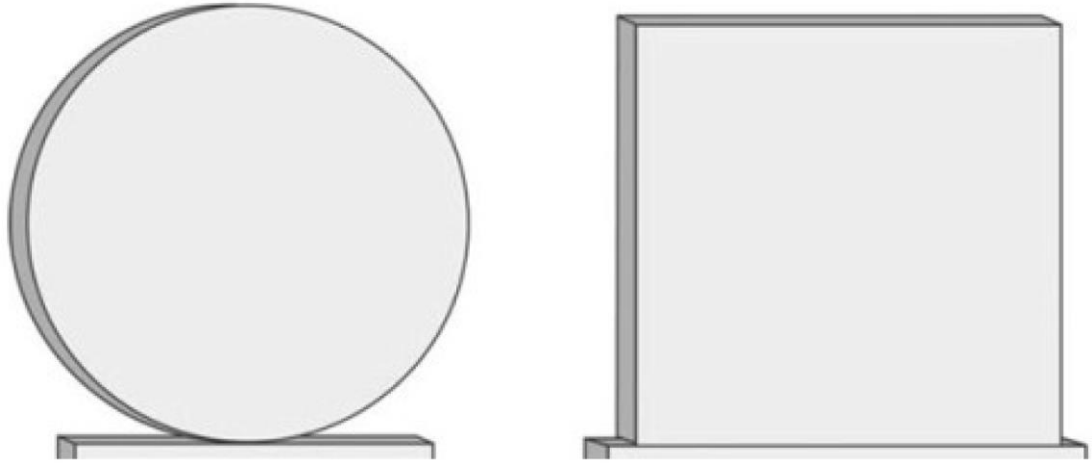
Puntuación	5 puntos
Penalización	-10 puntos

La zona de calibración para cada Popper es la indicada por la zona sombreada



ANEXO C. CALIBRACIÓN DE POPPERS

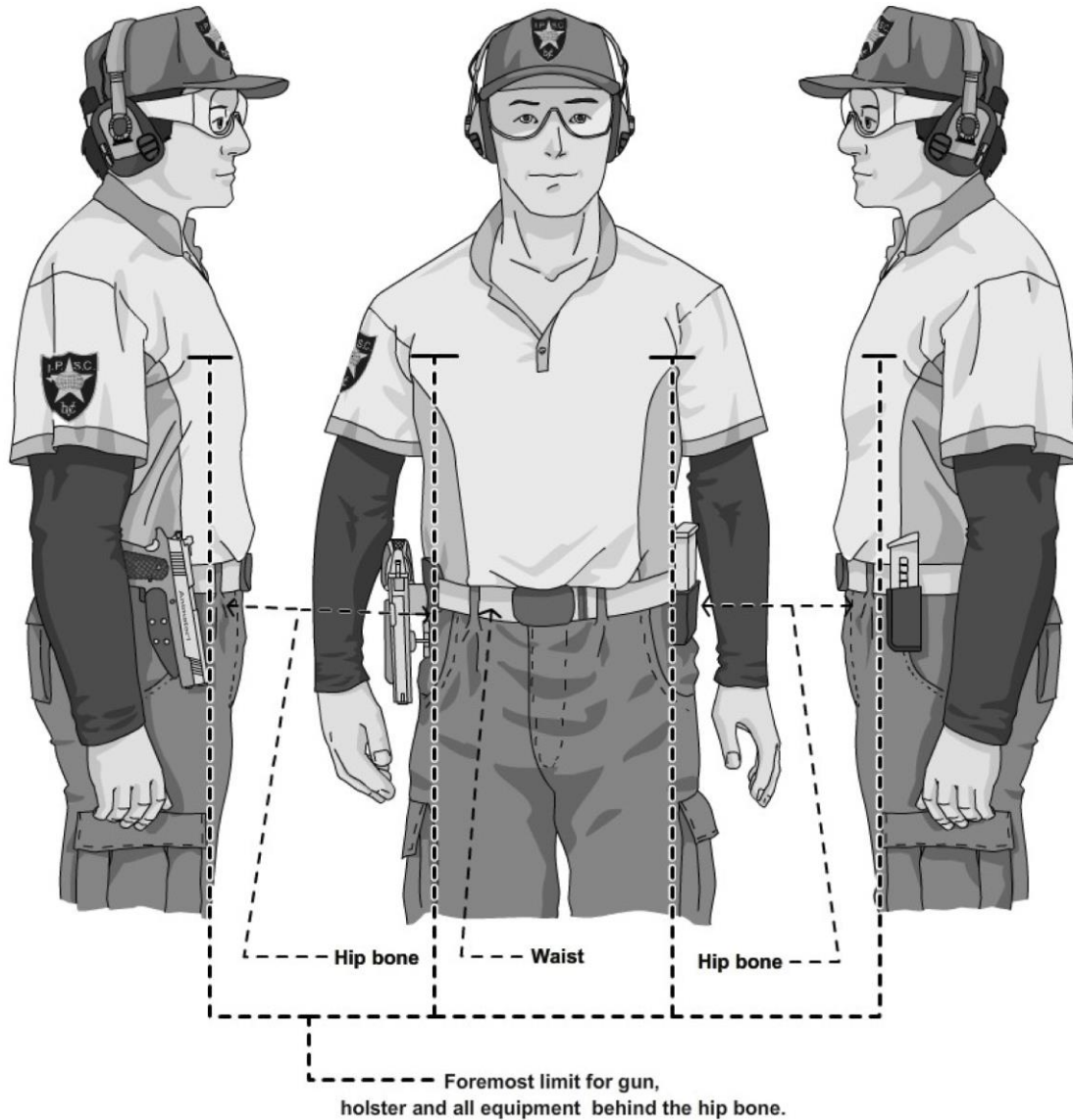
1. El Juez de competición debe designar un peso específico de munición y una o más armas para ser usadas como herramientas de calibración oficiales, por parte de Árbitros autorizados por él para actuar como Árbitros de calibración.
2. Antes del comienzo de la competición, se debe medir la potencia de salida (FPS) y especificar el peso de la munición utilizada.
3. Una vez que la munición y armas designadas hayan sido probadas y aprobadas por el Juez de competición, éstas no estarán sujetas a reclamación por los competidores.
4. El Juez de competición debe hacer los arreglos necesarios para que cada popper sea calibrado antes del comienzo de la competición, y siempre que sea necesario durante la misma.
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 posición del recorrido de tiro más lejana al popper que está siendo calibrado donde al menos una parte es visible a los competidores. Las zonas de calibración están indicadas en el anexo B.
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 sin abatir 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 sin abatir 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 Árbitro de la competición viola esta regla, el competidor debe repetir el ejercicio. 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 externa (por ejemplo la acción del viento), antes de ser calibrado, la repetición del ejercicio debe ser ordenada.
7. En ausencia de cualquier interferencia, el Árbitro de calibración debe realizar la prueba de calibración del popper en cuestión (cuando se lo requiera bajo el punto de arriba 6(c)), desde la posición más cercana posible al punto desde donde el competidor disparó al popper, en ese caso se aplica lo siguiente:
 - a) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta en la zona de calibración o por debajo y el popper cae, se considera que el popper está correctamente calibrado, y será puntuado como un miss.
 - b) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta en la zona de calibración o por debajo y el Popper no cae, se considera que el popper ha fallado, y al competidor se le debe ordenar que repita 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), 7(b) o 7(c) ocurra.
8. Sin embargo las placas de metal autorizadas no están sujetas a calibración o protesta

ANEXO D. PLACAS METÁLICAS PARA R.T.P.

	Redondas	Cuadradas
Tamaño mínimo	Ø 13 cm	13 cm x 13 cm
Tamaño máximo	Ø 20 cm	20 cm x 20 cm

Puntuación	5 puntos
Penalización	-10 puntos

ANEXO E. DIAGRAMA DE LA POSICIÓN DEL EQUIPO



Límite delantero, detrás del hueso de la cadera, para el arma la funda y todo el equipo relacionado a la señal de inicio. El diagrama también muestra los brazos “colgando de forma natural”



ANEXO F. DIANAS DE PRECISIÓN

Nº TIRADOR

