



Personalidad Jurídica N 701622-0 IND
2000

fedetiro.chile@gmail.com



Personalidad Jurídica N 581-

<http://www.clubdetiro337.cl/>

REGLAMENTO TIRO CIUDADANO ARMAS CORTAS MODALIDAD ESTÁTICO

1.- PRINCIPIOS GENERALES

Esta modalidad de tiro conjuga los factores de precisión y rapidez, disparando sobre blancos estáticos de metal o papel, desde dos distintas posiciones de tiro, obligando al tirador a desplazarse entre una y otra, considerando las normas de seguridad establecidas.

2. NORMAS DE SEGURIDAD

2.1 Normas Básicas

- 2.1.1 Toda arma **siempre** debe ser tratada como si estuviera cargada
- 2.1.2 Bajo ninguna circunstancia se debe apuntar a algo que no sea un blanco.
- 2.1.3 Previo a disparar, el tirador debe asegurar que su blanco y el entorno, estén despejados.
- 2.1.4 El dedo debe estar siempre fuera del disparador, hasta el momento de hacer fuego.

2.2 En el Campo de Tiro

- 2.2.1 Los deportistas miembros de las Fuerzas Armadas, de Orden y civiles autorizados a portar armas de fuego, no están exentos de cumplir ninguna norma del presente Reglamento.
- 2.2.2 Dentro del recinto de tiro, las armas y tiradores deben cumplir las siguientes normas de seguridad:
 - 2.2.2.1 Armas cortas: deben portarse descargadas y dentro de sus cajas de transporte: pistolas sin cargador y martillo abatido; revólveres sin munición en nuez y con martillo abatido. No está permitido el transporte de armas en la mano, excepto armas largas con banderín de seguridad en recámara y cañon sin cerrojo. El traslado está permitido solamente de la zona de seguridad al puesto de tiro.
 - 2.2.2.2. Es obligatorio el uso de protectores auditivos y visuales mientras se encuentren en la línea de tiro. Los protectores visuales pueden ser de seguridad industrial o auténticos de tiro, no se permiten anteojos de sol ni ópticos. Se pueden usar con lentes de protección.



Personalidad Jurídica N 701622-0 IND
2000

fedetiro.chile@gmail.com



Personalidad Jurídica N 581-

<http://www.clubdetiro337.cl/>

2.2.3 Zona de Seguridad

Para manipular, revisar o reparar un arma, se dispone en el recinto de una zona de seguridad destinada para tal efecto.

Dentro de la zona de seguridad **no se permite** la manipulación de munición, suelta o en cargadores, como tampoco munición inerte (dummy).

En la Zona de Seguridad, está permitido:

- * Practicar el montado (amartillar), desenfunde, “tiro en seco” y re-
enfundado de armas descargadas.
- * Ciclar la acción de un arma.
- * Realizar inspecciones, desarmado, limpieza, reparaciones y
mantenimiento de armas, partes componentes y otros accesorios.

2.2.4 Las armas se cargan solo en la línea de tiro y con autorización expresa del Juez de Cancha.

3. NORMAS GENERALES DE LA COMPETENCIA

3.1 El tirador disparará de pié, con una o dos manos, desde dos puestos de tiro; para desplazarse entre uno y otro, debe considerar lo siguiente:

- 3.1.1 Apuntar en todo momento hacia los blancos, con el dedo ostensiblemente fuera del disparador.
- 3.1.2 Revólveres con martillo abajo y apuntando hacia los blancos con el dedo fuera del disparador.
- 3.1.3 Por ningún motivo se podrá correr al hacer cambio de puesto de tiro, pero se podrá caminar rápido.
- 3.1.4 La recarga del arma sólo podrá efectuarse en alguno de los dos puestos de tiro.

3.2 Equipo de Campo

3.2.1 Blancos

Los blancos consistirán en siluetas y/o platos metálicos abatibles, y blancos anillados de papel.

Los blancos anillados son los reglamentarios de tiro Precisión, ubicados a 25 (veinticinco) metros de la línea de tiro. Con una circunferencia de 25 cms. de radio con anillos del 1 al 10. La parte negra del blanco es de 10 cms. de radio (números del 7 al 10).

Las siluetas metálicas abatibles tienen una dimensión de 1 (un) metro de alto y 0,25 (cero coma veinticinco) metros de ancho y



Personalidad Jurídica N 701622-0 IND
2000

fedetiro.chile@gmail.com



Personalidad Jurídica N 581-

<http://www.clubdetiro337.cl/>

terminan en su parte superior con una circunferencia de 0,25 (cero coma veinticinco) metros de diámetro.

Los platos tienen una dimensión de 0.25 metros de diámetro.

3.2.2 Puestos de Tiro

Los puestos de tiro estarán delimitados por dos cuadrados de 0,80 (cero coma ochenta) metros cada uno y habrá una mesa para que el tirador deje la caja del arma, su munición y equipo.

3.3 Procedimiento

Cada cancha contará de varias siluetas metálica/platos y blancos de papel, ubicados entre 25 y 50 metros. La cantidad total de siluetas, puntaje de cada una, sus colores y su ubicación, será determinada por el Club organizador, informándose de esto, previo al inicio de la competencia. El tirador enfrentará los blancos, desde dos puestos de tiro, separados 5 metros uno del otro.

Para pistola, el tirador dispondrá de dos cargadores con 15 cartuchos cada uno, total 30 cartuchos; en el caso de revólver, podrá tener un máximo de 4 cargadores rápidos de reserva, más los cartuchos cargados inicialmente, total 30 cartuchos.

El tiempo máximo de la prueba es: pistola: 60 segundos; revolver 90 segundos.

3.3.1 Siluetas/Platos metálicos.

Para puntuar, las siluetas/platos, deben ser abatidas, en caso de falla de las siluetas, el tirador debe reclamar al Juez de Cancha, **AL FINALIZAR LA PRUEBA.**

El Juez de Cancha probará la(s) siluetas bajo reclamo y determinará como proceder. Si la silueta cae al ser impactada, no se puntúa. Si no cae, el tirador deberá repetir la prueba.

Las siluetas se prueban disparando con pistola 9 mm. impactando en la zona alta de ellas.

3.3.2 Cada blanco anillado, se deberá impactar 2 (dos) veces, en caso de registrar más de 2 (dos) impactos, se contabilizarán los 2 (dos) menores.

3.3.3 Es obligatorio el cambio de puesto de tiro y el abatir a lo menos 2 (dos) siluetas metálicas desde cada ubicación. No es permitido retroceder o devolverse a un puesto de tiro.



Personalidad Jurídica N 701622-0 IND
2000

fedetiro.chile@gmail.com



Personalidad Jurídica N 581-

<http://www.clubdetiro337.cl/>

3.4 Equipo del Tirador

3.4.1 Armas

Las armas a usar en esta modalidad, son pistolas de acción semi-automática, revólveres de acción simple o doble, con máximo de 7 cartuchos en el tambor, en calibres .22LR; ,38 SP, para revólveres, y 9mm o 40 S&W, para pistolas, con miras abiertas. No se permite el uso de ningún tipo de miras ópticas, (red dot, holográficas, telescópicas). Los insertos de fibra óptica no son considerados lentes.

No está permitido el uso de compensadores de ningún tipo

3.4.2 La munición de repuesto, los cargadores y los cargadores rápidos (speed loaders), deberán ser portados en dispositivos de retención específicamente diseñados para ese propósito, adosados a la cintura.

También se aprueba la portación de cargadores y cargadores rápidos adicionales en los bolsillos traseros de los shorts o pantalones

3.4.3 Falla de equipo

Ante una falla de arma o munición, el tirador debe resolverla en su puesto de tiro cumpliendo todas las normas de seguridad. (arma apuntando a los blancos, dedo fuera del disparador). Una falla del equipo del tirador **no lo faculta** para repetir la prueba.

3.4.4 Planilla de Cómputos

Es el documento que consigna el puntaje y tiempo obtenido por el tirador en su prueba. Consigna posibles penalizaciones y reclamos del tirador. Debe ser firmado por el Juez de Cancha y tirador, En caso de falta de firma del tirador, prevalece lo indicado por el Juez de Cancha. Copia de este documento se le entrega al tirador.

4.- JUECES DEL EVENTO

Toda competencia de Tiro Ciudadano, estará dirigida por las siguientes autoridades:

- 4.1 **Juez General;** es la máxima autoridad de la Competencia. Dirige a los Jueces de Cancha, Juez de Cómputos y Mesa de Control. Dirime cualquier reclamo de los tiradores, que no haya sido resuelto por el Juez de Cancha. Su decisión es inapelable.
- 4.2 **Juez de Cancha;** su función es hacer que el deportista en competencia cumpla con los Reglamentos de tiro, los procedimientos de la prueba y



Personalidad Jurídica N 701622-0 IND
2000

fedetiro.chile@gmail.com



Personalidad Jurídica N 581-

<http://www.clubdetiro337.cl/>

las normativas de seguridad. Es el responsable de aplicar sanciones a los tiradores, si corresponde, es el responsable de contabilizar y consignar en Planilla el tiempo y puntaje obtenido por los tiradores, hacer que el Tirador firme la Planilla correspondiente y entregar esta a la Mesa de Control. Sus decisiones son apelables ante el Juez General.

- 4.3 **Mesa de Control y Juez de Cómputos**, son los encargados de revisar, contabilizar las planillas de cada tirador y publicar los resultados en pizarras. Los reclamos de cómputos mal calculados o publicados, son dirimidos por el Juez General.

5. DE LA COMPETENCIA

Comunicaciones de Campo

- 5.1 Con el competidor en el puesto de tiro, el Juez de Cancha le solicitará que presente el arma, la cual debe estar descargada. Esto es, para pistola sin bala en recámara y sin cargador; para revolver, la nuez abierta y sin munición.
- 5.2 Dará la orden de “**CARGUE Y PREPÁRESE**” con lo cual el tirador se pondrá los elementos de seguridad (lentes – audífonos), cargará el arma y la dejará en condición de “listo”, esto es pistola con cartucho en recámara y seguro puesto; revólver con cartuchos en la nuez y martillo abatido. En esta condición, el arma permanecerá en manos del tirador, apuntando al suelo en 45°.
- 5.3 Una vez que el Juez de Cancha haya verificado que el tirador está disponible, preguntará al tirador “**ESTÁ USTED LISTO ???**”. Si el tirador no está Listo, debe indicar “NO LISTO”, y el Juez le otorgará el tiempo necesario para completar su preparación. En caso contrario, el Juez de Cancha, voceará “**ATENCION**”, y dentro de los siguientes 5 segundos, dará la orden: “**COMENZAR**” mediante señal verbal o audible. *El Tirador no podrá efectuar movimientos, manipular el arma o apuntar a los blancos después de la voz de ATENCION y hasta la señal de COMENZAR.*
- 5.4 Dada la orden de Comenzar, empezará a correr el tiempo, el cual finalizará cuando el tirador levante una mano avisando así que ha terminado: “Cancha Completa”, o cuando se complete el tiempo máximo de la prueba. En este caso el Juez de Cancha voceará “**ALTO EL FUEGO**”, **NO PUDIENDO EL TIRADOR EFECTUAR MAS DISPAROS, DESPUES DE ESTA ORDEN.** Si así ocurriera, el tirador recibirá una penalización de 5 puntos, por cada disparo hecho después de la orden de Alto el Fuego.



Personalidad Jurídica N 701622-0 IND
2000

fedetiro.chile@gmail.com



Personalidad Jurídica N 581-

<http://www.clubdetiro337.cl/>

- 5.5 Una vez que el tirador ha terminado de disparar, sea por cumplirse el tiempo máximo o por aviso de este de “Cancha Completa”, El Juez de Cancha dará la orden “**DESCARGUE Y MUESTRE LIMPIO**” . El tirador debe sacar cargador y limpiar recámara en el caso de pistolas, y vaciar el tambor en caso de revólver, mostrando recámara/tambor vacía al Juez de Cancha.
- 5.6 Después de verificar arma descargada, el Juez de Cancha voceará “**MARTILLO BAJO**”, El tirador debe percutar el arma apuntando hacia los blancos.
NO se permite bajar el martillo del arma en forma controlada.
- 5.7 Una vez completo este procedimiento, se dará la orden; “**GUARDAR EL ARMA**” con lo cual tirador deberá guardar su arma en la caja de transporte respectiva.
- 5.8 Efectuado esto, el Juez de Cancha procederá a revisar los blancos y anotar el puntaje y tiempo en la Planilla de Cómputos correspondiente; la que debe ser firmada por el tirador, con lo cual está aceptando su PUNTAJE Y TIEMPO.

De los competidores y categorías.

En general existirán las siguientes categorías

Todo Competidor: mayores de 18 años

Senior: mayores de 65 años cumplidos al momento de la competencia

Damas:: tiradores femeninos, mayores de 18 años

Menores, (Junior): solo con armas calibre 22, con edad mínima de 14 años y asistidos por su tutor.

Otras categorías, por ejemplo FFAA y Orden; serán anunciadas por el Club organizador.

6. PENALIDADES Y DESCALIFICACIONES

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

- a) No cambiar de puesto de tiro.
- b) No abatir 2(dos) siluetas metálicas desde uno de los puestos de tiro.



Personalidad Jurídica N 701622-0 IND
2000

fedetiro.chile@gmail.com



Personalidad Jurídica N 581-

<http://www.clubdetiro337.cl/>

- c) Disparar después de la orden “ALTO AL FUEGO”; 5 puntos por cada disparo efectuado.
- d) Disparar fuera de los puestos de tiro
- e) Correr al cambiar de puesto de tiro.
- f) Retroceder o devolverse a un puesto de tiro.
- g) Cargar o recargar el arma fuera del puesto de tiro.
- h) Moverse o manipular el arma después de la orden de ATENCION y antes de la orden de “Comenzar”

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

Son causales de descalificación:

- a) **Transgredir las normas de seguridad.**
- b) **apuntar con el arma más allá de los 180° de la línea de blancos**
- c) **utilizar más munición de la permitida.**
- e) **desplazarse de un puesto a otro con el dedo en el gatillo.**
- f) **desplazarse de un puesto a otro con el arma apuntando fuera de los blancos.**
- g) **disparo accidental**
- h) **por cualquier disparo hecho en movimiento.**
- i) por manipular un arma fuera de la zona de seguridad.
- j) manipular munición en la zona de seguridad
- j) si un competidor se encuentra bajo la influencia del alcohol o drogas.
- k) portar un arma cargada dentro del recinto deportivo.
- l) cualquier acción que realice un competidor en desmedro de la integridad física de cualquier persona.
- m) no acatar las instrucciones de los jueces.
- n) no observar una conducta caballerosa y deportiva.

Cualquiera de las causales de descalificación producidas durante la participación del Tirador en cancha, (a-b-c-d-e-f-g-h), deberán ser inmediatamente advertidas por el Juez de Cancha, impidiéndole al tirador seguir participando. Para esto el Juez de Cancha voceará “ALTO EL FUEGO”, tocando al tirador en el hombro y solicitando DESCARGUE y MUESTRE y el resto de los procedimientos de aseguramiento del arma, (puntos 5.3, 5.4, 5.5)

Rancagua, Agosto de 2016
