

REGLAMENTO DE TIRO CIUDADANO
Club de Tiro al Blanco “LOS PUMAS DE CURICÓ”

Capítulo 1

De las normas de seguridad.

1. El deportista siempre deberá manipular su arma como si estuviera cargada y por ningún motivo apuntar a algo que no sea un blanco que deba impactar.
2. Para manipular, revisar o reparar un arma, habrá una zona de seguridad destinada para tal efecto, donde no se puede llevar ni tener a la vista cartuchos.
3. No se permiten armas a la vista o en maletas, fundas o cajas abiertas donde se pueda observar el arma, salvo en la zona de seguridad o en la línea de tiro.
4. Los deportistas: Civiles, miembros de las fuerzas armadas o de cualquier institución de seguridad pública, no están exentos de ninguna norma del presente reglamento.
5. Del traslado de las armas, dentro del recinto.
 - a) Armas en sus maletas, bolsos o cajas, descargadas totalmente, sin cartuchos o munición dentro de estas, y con bandera de seguridad en el arma (piola de nylon de color, que va introducida en el cañón y sale por cada extremo. Debe ser visible desde lejos).

- b) Armas con cargadores fuera de ella.
 - c) Los cartuchos o munición deberán ser transportadas en maletas, bolsos o cajas, diferente a aquellas en donde se trasladen las armas.
 - d) Por ningún motivo se permite el tránsito dentro del recinto, si no se cumplen estas normas.
6. Del uso de las armas, cartuchos y desplazamiento del tirador en el puesto de tiro.
- a) Mientras el tirador está en el puesto de tiro, el arma debe estar siempre apuntando en dirección de los blancos con el dedo fuera del disparador o gatillo.
 - b) Cuando no se está disparando, el arma debe estar en la mesa de control, descargada y con la bandera de seguridad en el arma (piola de nylon de color, que va introducida en el cañón y debe ser visible desde lejos) ésta debe apuntar hacia los blancos.
 - c) Cuando haya personal delante de la línea de tiro, se prohíbe manipular las armas.
 - d) El tirador podrá amunicionar sus cargadores y speed loaders:
 - Dentro del recinto del polígono, exceptuando en la zona de seguridad.
 - Estando en la cancha de tiro, después que el juez verifique que el arma se encuentre descargada en la mesa de control, con la bandera de seguridad en el arma y apuntando hacia los blancos.
 - e) Sólo cuando el juez lo indique, se podrá recoger la munición viva (caída o expulsada del arma) al terminar la entrada, dejando el arma como señala la letra de “b” de este numerando.

- f) Al hacer cambio de puesto de tiro, no podrá:
- Tener el dedo en el disparador.
 - Correr, pero sí caminar rápido.
- g) Al desplazarse entre los puestos de tiro, el cañón del arma siempre deberá apuntar hacia los blancos.
- h) La acción de recargar el arma, llámese sacar el cargador o cartuchos del revólver para introducir nuevos, sólo podrá efectuarse en cualquiera de los dos puestos de tiro y nunca desplazándose entre ellos.
- i) Se podrán tomar los cargadores y speed loaders, durante el desplazamiento, pero se prohíbe introducirlos dentro del arma hasta encontrarse en el puesto de tiro.
- j) Se recomienda el uso de porta cargadores y speed loaders sujetos a la cintura.

De los elementos de protección personal.

7. Es obligatorio:
- a) El uso de protectores auditivos en los puestos de tiro y cerca de las canchas de tiro, cuando así lo indique algún juez.
- b) El uso de protectores oculares dentro de los puestos de tiro, siendo lentes auténticos de tiro (no de tiro olímpico) o lentes de seguridad industrial. No se permitirán gafas de sol. El deportista que utilice anteojos o lentes ópticos, tendrá que utilizar protección ocular adicional o lentes ópticos inastillables.

Capítulo 2

De la entrada en competencia del tirador.

8. Obligaciones del juez de cancha:

- a) Una vez que el Juez General, dé la orden para comenzar la competencia, el competidor se acerca a la mesa ubicada en los puestos de tiro con su arma en una maleta, bolso o caja. El juez de cancha solicitará que presente el arma, la cual debe estar descargada sin cartucho en la recámara, sin cargador y con bandera de seguridad, en caso de revólver el tambor abierto y sin munición.
- b) El juez revisará que los cargadores y speed loaders contengan el número de cartuchos adecuados al certamen.
- c) El juez le señalará al competidor que se dirija al puesto de tiro.
- d) En el puesto de tiro se le dará la orden de “CARGAR Y PREPARAR”, el tirador pondrá el cargador o speed loader en el arma y la dejará en condición de disparar.
- e) El juez preguntará al tirador “¿ESTÁ USTED LISTO?”. Si el tirador transcurrido 5 (cinco) segundos no exclama “NO”, el juez dará la orden de “FUEGO”.
- f) Si el tirador no está listo, deberá exclamar “NO”, por lo cual el juez de cancha esperará 10 (diez) segundos y dará la orden “FUEGO”.
- g) Dada la orden de "FUEGO", empezará a correr el tiempo, el cual finalizará cuando el tirador levante una mano en señal que ha

terminado o cuando hayan transcurrido 60 segundos para pistola y 90 segundos para revólver. El tirador deberá alzar la mano libre que no está empuñando el arma.

- h) Al levantar la mano o transcurrido el tiempo reglamentario, el juez dará la orden “ALTO AL FUEGO”
- i) Pedirá al tirador que descargue el arma. Para pistola dirá: “SACAR CARGADOR”, “MOSTRAR RECAMARÁ” y “PERCUTAR” en seco. Para revólver, “MARTILLO ADELANTE” y “ABRIR TAMBOR” para asegurar que el arma está completamente descargada.
- j) El juez dará la orden de “DEJAR EL ARMA EN LA MESA”, el tirador se desplazará a la mesa con el cañón del arma apuntando hacia los blancos, para dejarla allí con la bandera de seguridad al interior del cañón.
- k) Paso siguiente, el juez anotará el puntaje de poppers abatidos y blancos anillados (los que leerá a viva voz). Posteriormente dará la orden al tirador de “Parar Poppers”. El competidor procederá a parar todos los poppers de su cancha.
- l) Anotado el puntaje en la papeleta correspondiente, el tirador deberá revisarla y si está de acuerdo firmarla, con lo cual está aceptando su puntuación.
- m) El juez de cancha entregará la copia al tirador y el original a la mesa de cómputos, para dar la orden de retirar el arma al tirador.
- n) El competidor retirara su arma totalmente descargada, con su bandera de seguridad en su maleta, bolso o caja.

De los Jueces del evento, mesa de cómputos y enlaces.

9. El Juez General es exclusivo de Tiro Ciudadano, será la máxima autoridad en esta modalidad y sus funciones son:

- a) Velar por el cumplimiento del Reglamento de Tiro Ciudadano.
- b) Dar las órdenes de entrada al puesto de tiro, indicando su inicio y término.
- c) Dar las órdenes de entrada y salida a las canchas de tiro.
- d) Mantener el orden del campeonato y amonestar a los competidores que lo infrinjan.
- e) Descalificar por acusación de los jueces de cancha o por vista propia, a los competidores que transgredan la seguridad del torneo.

10. Juez de Cancha, sus funciones son:

- a) Hacer que el deportista en competencia cumpla con los reglamentos de tiro, a su vez penalizarlo y/o pedir su descalificación al juez general.
- b) Es responsable de hacer llegar la papeleta con el tiempo y puntaje del tirador a la mesa de cómputos.
- c) La administración de la mesa de cómputos NO está autorizada para resolver reclamos de los tiradores.

11. La mesa de cómputos, es la encargada de llevar el proceso de la competencia y sus funciones son:

- a) Registrar y publicar los puntajes. Estará ubicada en un lugar apartado de las canchas de tiro, desde donde los competidores podrán ver sus resultados.
- b) Entregar los cómputos finales para la premiación.

Capítulo 3

De los accesorios de tiro y anexos competencia.

- 12. Se prohíbe el uso de compensadores y miras ópticas.
- 13. Se podrá disparar con una o dos manos.
- 14. Las pistolas calibres 9mm. sólo podrán llevar dos cargadores de 15 tiros cada uno.
- 15. Se sugiere llevar porta cargadores, sujetos al cinto.
- 16. Para revólver calibre .38, se permite disparar en acción simple o doble acción según acomode al tirador.
- 17. Para revólver calibre .38, el largo del cañón no podrá exceder las 6 (seis) pulgadas, máximo 7 (siete) tiros.
- 18. El tirador en la modalidad de revólver .38, podrá portar 30 (treinta) tiros, en canana o cargadores rápidos (Speed Loader) u otro.

19. Para el cambio de puesto de tiro, el dedo deberá ir fuera del gatillo o disparador.
20. Para poder cambiar de puesto de tiro, es obligatorio abatir a lo menos 2 (dos) poppers. No está permitido retroceder o devolverse a un puesto de tiro.
21. Se podrá disparar a los blancos anillados desde cualquier puesto de tiro, "El tirador elige en que puesto de tiro les dispara y a cuál blanco primero".

De los blancos y Poppers (Siluetas metálicas)

22. En cada cancha habrá 2 (dos) blancos anillados y 12 (doce) siluetas Poppers
23. Los blancos anillados son los reglamentarios de tiro rápido y normados por la ISSF, ubicados frente a los puestos de tiro. El primero se encontrará a una distancia de 25 (veinticinco) metros de la línea de tiro, y el segundo a una distancia de 45 (cuarenta y cinco).
24. En cada blanco anillado se deberá impactar 2 (dos) veces, en caso de registrar más de 2 (dos) impactos, se contabilizarán los 2 (dos) de menor puntaje.
25. Los poppers tienen una dimensión de 1 (un) metro de alto y 0,25 (cero coma veinticinco) metros de ancho y terminan en su parte superior con una circunferencia de 0,25 (cero coma veinticinco) metros de diámetro.
26. Los poppers tienen la siguiente puntuación y ubicación:
 - a) Color rojo: 2 (dos) puntos y ubicada a 15 (quince) metros.
 - b) Color azul: 4 (cuatro) puntos y ubicada a 25 (veinticinco) metros.

- c) Color verde: 6 (seis) puntos y ubicada a 35 (treinta y cinco) metros.
 - d) Color café: 8 (ocho) puntos y ubicada a 45 (cuarenta y cinco) metros.
27. Las siluetas metálicas abatibles, estarán ubicadas en 3 (tres) filas en el orden de los colores señalados. Las filas estarán separadas una de otra por 2 (dos) metros. En medio de éstas estarán los blancos anillados.
28. Los puestos de tiro estarán delimitados por dos cuadrados de 0,80 (cero coma ochenta) metros.

Capítulo 4

De las penalizaciones, descalificaciones y Reclamos.

29. Las penalizaciones se advierten y se restan. Los Jueces de la competencia penalizarán con 5 (cinco) puntos en contra, sumándolas si fuera necesario en las siguientes situaciones:
- a) No cambiarse de puesto de tiro.
 - b) Abatir todos los poppers desde un mismo puesto de tiro.
 - c) Cambiarse de puesto de tiro, sin abatir a lo menos 2 (dos) poppers.
 - d) Disparar antes de la orden de “FUEGO” o después de la orden “ALTO AL FUEGO”.
 - e) Disparar en la cancha de tiro, fuera de los puestos de tiro. (Puesto de tiro: Cuadrado de 0,80 metros.)
 - f) Por correr al cambiarse de puesto de tiro.

- g) Retroceder o devolverse a un puesto de tiro.
- h) Cargar o descargar el arma fuera del puesto de tiro.

30. Será motivo de Descalificación del tirador en el campeonato:

- a) Transgredir las normas de seguridad.
- b) Transgredir cualquier acción prohibida en este reglamento.
- c) Apuntar o desplazarse con el arma a otro lugar que no sean los blancos.
- d) Utilizar más munición que la permitida.
- e) Recoger munición, cargador o speed loader del suelo en competencia.
- f) Por "Barrerse" (Apuntar hacia un lugar de su cuerpo)
- g) Desplazarse de un puesto a otro, con el dedo en el disparador o gatillo.
- h) Desplazarse de un puesto a otro con el arma en forma oscilante.
- i) Sacarse intencionalmente las protecciones oculares o auditivas en la cancha de tiro.
- j) Disparo accidental fuera de competencia.
- k) Cualquier disparo hecho en movimiento.
- l) Manipular un arma fuera de la zona de seguridad.
- m) Por sospecha de estar bajo la influencia del alcohol o algún tipo de droga.
- n) Fumar estando en la línea de tiro.

- o) Por tener un arma cargada dentro del recinto deportivo.
- p) Cualquier acción que realice un competidor en desmedro de la integridad física de él o de cualquier persona.
- q) Por no acatar las instrucciones de los Jueces.
- r) Por no acatar las normas señaladas en el capítulo 1 de este reglamento.
- s) Por contravenir las letras señaladas en el numerando 7 de este reglamento.
- t) No mantener una conducta caballerosa y deportiva, llámese lenguaje soez y acciones ofensivas a cualquier actor del certamen.

De los reclamos

En caso de tener algún reclamo sobre materias de administración (No de penalidades o descalificaciones), el competidor deberá dirigirse ante el presidente de su club, para que este se dirija a la mesa de inscripción y cancele una garantía de \$20.000.- (se entrega comprobante) donde se registrara en la hoja de reclamos los descargos del integrante de su club. Esta a su vez será dirimida por una comisión revisadora, compuesta por (3) integrantes de la directiva del club organizador, únicos autorizados para resolver los reclamos correspondientes a cómputos. Si la comisión declara que el reclamo es admisible, resolverá a favor del competidor, ordenando que se enmiende el error a la mesa de cómputos y dará instrucción a la mesa de inscripción para que se devuelva la garantía. En el caso que el reclamo sea inválido, la garantía pasará a los fondos del club organizador. La decisión de la comisión es inapelable. No se reciben reclamos en la mesa de cómputos.

* No está permitido que el competidor afectado haga sus descargos individualmente ante la mesa de inscripción o se manifieste, sin ser llamado por la comisión revisadora.

* Si el competidor no tuviera club, su representante será el capitán de su equipo.

* La comisión revisadora, solo resolverá materias administrativas correspondientes a cómputos o a las bases del campeonato, siendo incompetente para resolver sobre penalidades, descalificaciones o normas de seguridad establecidas en el reglamento de armas cortas de tiro ciudadano y anexos.