

REGLAMENTO DE SILUETAS METALICAS

RIFLE CALIBRE 22

CATEGORIA SATANDARD

1. Solo se permiten rifles estándar de cacería, sin mayores modificaciones.
2. No se permiten cartuchos con cargas que puedan dañar las siluetas, por ejemplo cartucho tipo Stinger u otros de las mismas características.
3. Peso de rifles: 10 libras, 2 onzas; incluyendo miras.
4. Miras: miras ópticas o miras metálicas (mira abierta). Cualquier mira que tenga mecanismo programado para disparar el rifle, es prohibido.
5. PULL de rifle: Es libre, pero deberá estar ajustado de manera que no permita un disparo accidental. En caso de un disparo accidental el director de competencia, requerirá un ajuste del "PULL" del gatillo.
6. Culatas (Stock): no se permiten culatas que den un soporte adicional al tirador.
7. Accesorios: Son permitidos los que no causen deformación del rifle, exceso de peso y alteraciones en las dimensiones específicas del cañón El Guardamonte será de tipo convencional, sin ningún tipo de alteración que de soporte adicional.
8. Cañón: no mas de 30 pulgadas, medidas desde la porción anterior del recibidor.
9. Vestimenta: cualquier tipo de ropa que proporcione un soporte adicional no es permitida.
10. El uso de compensadores y pesos en el cañón, no es permitido.
11. Cualquier tipo de accesorios o equipos que atenten contra la esencia de este reglamento, son prohibidos.
12. Portafusil: es permitido, pero no servirá para dar soporte adicional.
13. Cualquier accesorio para dar apoyo con la palma de la mano es prohibido.
14. El director de competencia o jueces examinará el equipo de los participantes responsabilidad del competidor avisar antes de cada competencia el tipo de equipo y accesorios que tiene.
15. Todo competir y personas que estén alrededor, deberán usar protección óptica y auditiva.
16. De los blancos: los blancos Son: Siluetas metálicas con forma de 1. Gallina, 2. Jabalíes, 3. Pavos y 4. Cabros.
B) El color de las siluetas es opcional, pero en todo caso será un color que tenga suficiente contraste con el medio ambiente.
17. Posición de tiro: Parado sin ningún soporte adicional. No es permitido apoyarse en paredes o mesa del cubículo.
18. Sostensión del rifle: Con las dos manos, barbilla y hombro. Una mano en el guardamonte y la otra en la porción delantera de la culata El carrillo a un lado de la parte trasera de la culata ola barbilla en la parte alta de la curvatura de la culata.

19. Línea de Fuego: la línea de fuego esta inmediatamente después de los puntos de fuego hasta la superficie anterior de las siluetas.
20. Punto de Fuego: La parte inmediatamente anterior a la línea fuego. Cada punto de fuego esa numerada así; punto 1 par gallinas; punto 2 para jabalíes; punto 3 para pavos y punto 4 para cobros.
21. Los puntos de fuego deben estar protegidos por un techo. Estos puntos no deben estar totalmente cerrados. Los tiradores deben estar expuestos al aire. Por seguridad se recomienda la construcción de paredes en los polígonos.
22. Distancia:
 - (1) Gallinas a 40 metros
 - (2) Jabalíes a 60 metros
 - (3) Pavos a 77 metros
 - (4) Cabros a 100 metros
23. Las competencias deben hacerse siempre en polígonos aprobados por el DECAM.
24. Iluminación: La iluminación artificial esta permitida.
25. Banderolas: El uso de banderolas par ver la dirección del viento es permitido.
26. Método de Tiro: En las competencias del Club de Caza Tiro y Pesca se dispararon 40 tiros, los que se dividen en dos tandas de veinte. Estas se dividen de la siguiente forma: 4 rondas , así:
 - 5 Gallinas a 40 metros.
 - 5 Jabalíes a 60 metros.
 - 5 Pavos a 77 metros.
 - 5 Cobros a 100 metros.
27. Tiempo : para el tiempo permitido para cada grupo de siluetas se procederá así: A) Primero se dará la voz de "Listo", 15 segundos después se dará la voz de fuego, B) Después de la voz de "Fuego", el tirador tendrá 2 minutos y 30 segundos para tirar al grupo de 5 siluetas. C) A la voz de "Listo", el tirador podrá interrumpir para prepararse después de la voz de "Fuego", no se permitirá ninguna interrupción.
28. A) Amenos que las armas estén todavía en sus fundas, no se abrirá la competencia, las armas estén todavía en sus fundas, no se abrirá la competencia, las armas deben colocarse en sus estantes, deberán estar descargadas y sin su tolva. B) Las armas deben permanecer descargadas, hasta que el tirador tome posición el e punto de fuego. Canon apuntado hacia el campo de Tiro , C) Todas las armas deberán estar descargadas y las Tolvas removidas al momento de la Voz de Alto al Fuego. D) No listo: Si a la voz de "Listo" el tirador no esta preparado, debe avisar al Juez de competencia, si no lo hace pierde su

derecho de tiro. Solo se permiten 2 excusas de no mas des 30 segundos de duración. E) En la misma competencia no se permiten cambio des rifle, debidamente falle el mismo. En todo caso sele permitirá tirar con otro rifle debidamente aprobado. F) En el polígono de siluetas Metálicas no es permitido “Ceriar” rifles el día de la competencia y no se permitirá ninguna práctica de tiro que interfiera con la seguridad, eficiencia y horario de la competencia.

29. El competidor esta obligado a mantener su rifle en buenas condiciones, por lo que cualquier excusa por falla mecánica después de la Voz de fuego no será aceptada.
30. Por falla mecánica del rifle no se aceptaran repeticiones de cualquier ronda. En todo caso se le anotaran los aciertos efectuados, siempre y cuando estén dentro del tiempo estipulado para cada ronda (2 minutos y 30 segundos).
31. En caso de que falle un cartucho el tirador deberá avisar al Juez de competencia para que le autorice recargar con otro cartucho y siempre conservando el orden que traiga.
32. Ningún competidor falsificar resultados o calificaciones.
33. Ningún tira disparara mas de 5 tiros en cada grupo de blancos ni disparara a otros grupos de blancos fallados, además se prohíbe totalmente seguir disparando después de la voz de “Alto de Fuego”. Estas situaciones darán motivo a la descalificación participante.
34. El tirador deberá cargar la tolva del rifle únicamente con 5 tiros y sin tener tiros en recamara, el Juez des competencia podrá verificar esta situación. Sin el tirador prefiere la opción de tiro por tiro, deberá mostrar el Juez de competencia sus 5 tiros en la mesa del cubículo. Adamas no se permitirá tener cartuchos adicionales en la mesa del cubículo.
35. En el polígono no se permitirá el consumo de bebidas alcohólicas ni drogas, ni participar en evidente estado de ebriedad.
36. Se prohíbe el consumo de drogas, que puedan resultar en el dopaje de algún participante, estos la intención de obtener mejores resultados y tener una ventaja más sobre los otros participantes.
37. El director de competencias por faltas evidentes a las anteriores reglas, podrá descalificar a un competidor.
38. Control de campo de tiro: A) Disciplina: la seguridad de los competidores, Jueces, personal de apoyo y publico en general, tiene prioridad. El manejo de las armas deberá hacerse cuidadosamente. Es deber del director de competencia y de los competidores mantener, por seguridad, la disciplina necesaria. B) Seguridad: Todos los rifles antes de la Voz de

“Listo”, deberá estar descargados y si tova en los armeros, que prepara este fin, estarán en lo polígonos. El director de competencias, podrá descalificar a u competidor que tenga el rifle cargado antes de la Voz de Listo, será descalificado 40) voces altas y lenguaje procaz nos era permitido. Los competidores Jueces y públicos en general deberá de mantener silencio en el momento que se este disparando una ronda de tiros. 41) Ningún competidor , podrá retrasar por alguna razón el inicio dela competencia .o de