

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLIMPICO

Reglamento Técnico Oficial



* En vigor para todas las Competiciones Nacionales de la RFEDETO a partir del 01/01/2018

CAPÍTULOS

1.0 Generalidades

2.0 Seguridad

3.0 Normas sobre Galerías y blancos

Galerías
Blancos
Blancos Testigo

4.0 Equipos y municiones

Miras
Empuñadura
Peso
Contrapesos
Cañón
Medición del Disparador
Calibres
Munición
Vestimenta
Equipo Reproductor de sonido
Dorsal
Tapaojos

5.0 Jueces-Árbitros

6.0 Reglas para las Competiciones

Disparos de Competición
Posición de Tiro y Posición de Preparado
Procedimiento de Competición
Generalidades
Interrupciones
Disparos Tardíos

7.0 Desempates

8.0 Reclamaciones y Apelaciones

9.0 Aplicación de Reglas I.S.S.F

ANEXO I *Tabla de Especificaciones Modalidad Pistola 9 mm.*

ANEXO II *Tabla de Especificaciones de Pistola 9 mm.*

Nota: Cuando las figuras y tablas contengan información específica, éstas tienen la misma autoridad que las reglas numeradas.

1.0 GENERALIDADES:

- 1.1 Estas reglas forman parte del Reglamento Técnico de la RFEDETO y son de aplicación para todas las pruebas de Pistola 9 mm.
- 1.2 Todo participante; Tirador, Entrenador, Jefe de Equipo, Oficiales y Jueces deben conocer a fondo los Reglamentos de la RFEDETO y la ISSF.

2.0 SEGURIDAD:

- 2.1 Los Reglamentos de la RFEDETO establecen los requisitos de seguridad específicos exigidos durante campeonatos organizados por la RFEDETO. La seguridad de un campo de tiro depende en gran parte de las condiciones locales, y el Comité Organizador puede establecer normas de seguridad adicionales. El Comité Organizador debe conocer los principios de seguridad de un campo de tiro y disponer lo necesario para su aplicación. El Comité Organizador es responsable de la seguridad.
- 2.2 La seguridad de los deportistas, personal del campo de tiro y espectadores requiere una atención continua y cuidadosa en el manejo de las armas y precaución en los desplazamientos por el campo de tiro. La auto disciplina es necesaria por parte de todos. Cuando dicha auto disciplina no exista, es obligación de los Jueces –Árbitros imponer la disciplina y es deber de los deportistas y Delegados de Equipo ayudar a que esta prevalezca.
- 2.3 En beneficio de la seguridad, un miembro del Jurado o un Juez de Galería puede suspender la competición en cualquier momento. Los deportistas y los Delegados de Equipo deben informar de inmediato a los Jueces o miembros del Jurado, sobre cualquier situación que pueda resultar peligrosa o causar algún accidente. Un responsable del Control de Equipo, un Juez-Árbitro o un miembro del Jurado, puede tocar parte del equipo de un deportista, (incluso la pistola), sin el permiso de aquel, pero en su presencia y con su conocimiento.
- 2.4 A fin de garantizar la seguridad, todas las armas deben manejarse en todo momento con el máximo cuidado. Las armas no podrán moverse de la línea de tiro durante la competición, excepto con la autorización del Juez -Árbitro.
- 2.5 Sólo pueden cargarse las armas en el puesto de tiro y únicamente después de que se haya dado la orden de “CARGUEN”. El deportista no puede tocar el arma ni el cargador, antes de que se dé la orden para “CARGUEN”. Los Árbitros deben asegurarse de que los tiradores tengan tiempo suficiente para cargar.
- 2.6 Después del último disparo, el deportista debe asegurarse, antes de abandonar la línea de tiro, de que no quede ningún cartucho en la recámara o el cargador y deberá esperar que el Juez-Árbitro efectúe la verificación dejando su arma en el puesto de tiro, con la boca del cañón dirigida hacia la zona de blancos y con la corredera abierta y la bandera de seguridad insertada. El deportista que abandone la línea de tiro sin la autorización del árbitro, antes de que este haya verificado que no queda ningún cartucho en la recámara o cargador, será DESCALIFICADO.

Se deben insertar banderas de seguridad. Es de aplicación el art 6.2.2 RTG.
- 2.7 Se permiten los disparos en seco y los ejercicios de puntería, pero solo con autorización de los Jueces-Árbitros y únicamente en la línea de tiro o zona designada a tal efecto. No se permite el manejo de las armas cuando haya personal delante de la línea de tiro.
- 2.8 Todas las armas deben permanecer descargadas, excepto en el puesto de tiro y después de que se haya dado la orden de “CARGUEN”. Si un deportista dispara antes de que se haya dado la orden de “CARGUEN” SERA DESCALIFICADO, si dispara después de la orden de “ALTO-DESCARGUEN”, SERA DESCALIFICADO.

- 2.9** Durante la competición, el arma podrá dejarse sobre la mesa solamente después de sacar los cartuchos y el cargador, con la corredera abierta y la bandera de seguridad insertada.
- 2.10** Cuando el deportista esté en la línea de tiro, la pistola debe apuntar siempre en dirección segura. En el campo de tiro cuando la pistola no esté en el puesto de tiro, debe estar siempre descargada, en su funda o estuche.
- 2.11** Cuando se dé la orden o señal de “ALTO”, todos los deportistas deben dejar de disparar inmediatamente. Cuando se dé la orden de “DESCARGAR”, todos los deportistas deben descargar su arma, dejarla abierta sobre la mesa, con el cañón apuntando hacia los blancos, asegurarse que el cargador este vacío, sobre la mesa de tiro y la bandera de seguridad insertada. Solo podrá reanudarse la competición después de la orden de “CARGUEN”.
- 2.12** El Jefe de Galería es el responsable de dar las órdenes de “CARGUEN”, “ALTO” y “DESCARGUEN”; y otras órdenes necesarias.
El Jefe de Galería debe también asegurarse que las órdenes sean obedecidas y las armas manejadas con seguridad. Todo deportista que manipule su arma o cargador después de cumplir la orden de “DESCARGAR”, sin autorización del Juez-Árbitro, DEBE ser DESCALIFICADO.
- 2.13** PROTECCIÓN DE LOS OÍDOS: se aconseja a todos los deportistas y demás personas que se hallen en las proximidades de la línea de tiro, el uso de tapones para los oídos u otra protección similar.
- 2.14** PROTECCIÓN DE LOS OJOS: se aconseja a todos los deportistas el uso de gafas de tiro inastillables o cualquier protección similar para los ojos, mientras disparen.

3.0 NORMAS SOBRE GALERÍAS y BLANCOS:

3.1 GALERÍAS

- 3.1.1 Normas I.S.S.F. para la especialidad 25 m.
- 3.1.2 Un Delegado Técnico de la RFEDETO. podría autorizar campos de tiro que tuvieran pequeñas diferencias con las reglas establecidas por la ISSF., pero no en cuanto a distancia de tiro ni medidas de los blancos.

3.2 BLANCOS:

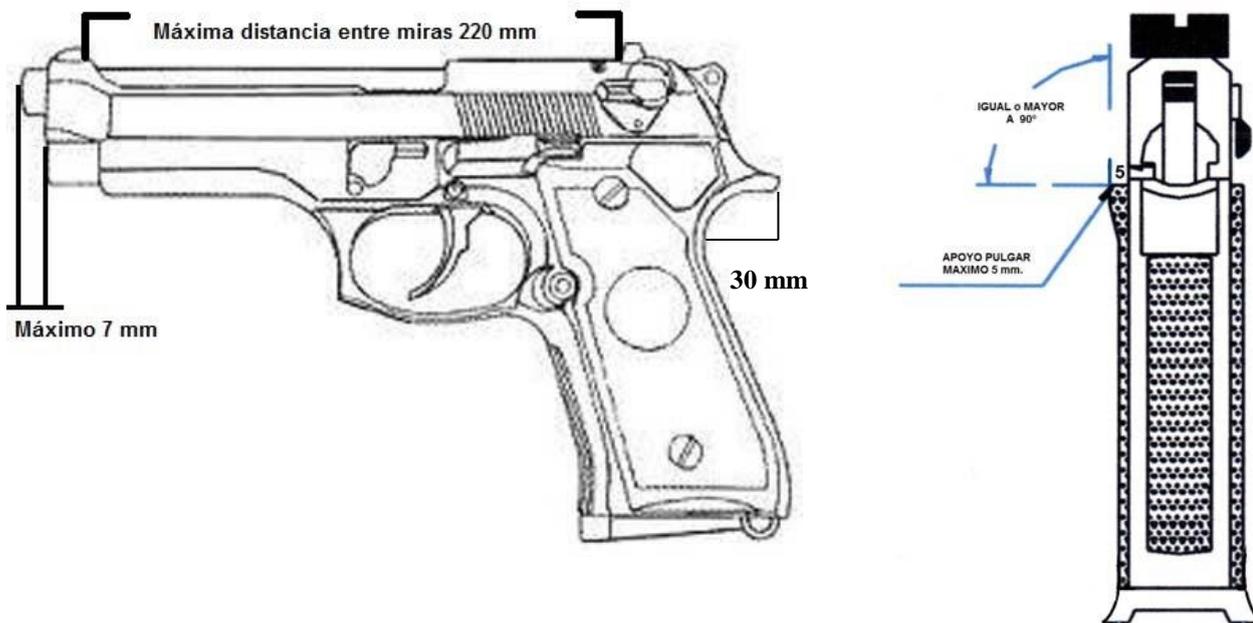
- 3.2.1 La modalidad Pistola 9 mm. se realiza sobre el blanco de 25/50 m. Fase Precisión y blanco 25 m. Fase Tiro Rápido según el Reglamento Técnico de la ISSF (R.T.G. 6.3.4.4 y 6.3.4.5).

3.3 BLANCOS TESTIGOS:

- 3.3.1 Deben utilizarse blancos testigos, para determinar los impactos dudosos, tiros cruzados, etc.
Los blancos testigos, como mínimo, deben cubrir el ancho y altura total del marco. Deben ser colocados a una distancia uniforme de un (1) metro, detrás de los blancos de competición.
Deben ser continuos, o en bastidores unidos sin ningún espacio entre ellos, para registrar cualquier disparo entre los blancos de competición.
- 3.3.2 Los blancos testigos deben ser hechos de papel no reflectante, de un color neutral similar al color del blanco.

4.0 EQUIPOS y MUNICIONES:

- 4.1** Todo deportistas debe tener oficialmente examinadas y aprobadas antes de la competición todas las armas que vayan a utilizarse en la misma, de acuerdo con la regla 6.7. del Reglamento Técnico General y 8.4 del Reglamento Técnico Especial para Pistola. Todo el equipo aprobado debe ser señalado con un autoadhesivo, y la aprobación debe ser también registrada en la tarjeta de control. Solamente pueden ser usadas las armas que hayan sido aprobadas para el campeonato. Los deportistas deben llevar sus tarjetas de control cuando se presenten en la línea de tiro.
- 4.2** Esta prohibido el uso de accesorios y equipos que sean contrarios al espíritu de estos reglamentos y reglas de la RFEDETO y la ISSF
- 4.3** El deportistas debe usar la misma arma en todas las fases y series de una competición completa, a menos que dejase de funcionar. El Juez Árbitro puede conceder permiso al deportista para que continúe con otra arma del mismo tipo y el mismo calibre. Esta debe cumplir con las normas de la prueba, y debe haber sido aprobada por el control de armas y equipo. El deportista no podrá cambiar de arma sin la autorización del Juez-Árbitro.
- 4.4** Esta prohibido alterar la forma original exterior del arma, esta prohibición se refiere a formas y dimensiones originales, y no al aspecto, ya sea color, terminación superficial del materia original de fábrica etc.
- 4.5** **MIRAS:** Solo se permiten las miras abiertas. Se prohíben accesorios de óptica, de espejos, telescopios, rayos láser, puntos proyectados electrónicamente, etc. Se admiten miras abiertas provistas con tornillos para corrección lateral y vertical.
Se prohíbe cualquier mira programada para activar el mecanismo de disparo. No se autoriza ninguna cubierta de protección en la mira delantera o trasera.
- 4.5.1 Ninguna mira trasera o delantera podrá sobrepasar la corredera de la pistola hacia atrás o hacia adelante respectivamente. Excepto aquellos modelos que vengan así de fábrica y cumplan con el resto de reglas. La distancia entre miras no debe exceder la longitud total de 220 mm, ni ser menor de 130 mm.
- 4.5.2 La dimensión de la pistola está limitada por las medidas que le permitan ser introducida completamente en una caja rectangular, que tenga un tamaño interior de 300 mm. x 150 mm. x 50 mm. Se permite una tolerancia en la fabricación de la caja rectangular de -0,0 mm. + 1,0 mm. en cada dimensión. (Art 8.12 RT de Pistola, Tabla de especificaciones de pistola)
- 4.6** Las lentes de corrección y/o los filtros no deben acoplarse al arma, pero las puede llevar el deportista.
- 4.7 EMPUÑADURA:**
- 4.7.1 No se permite el uso de empuñaduras anatómicas, ni interdigitales, solamente se autoriza el uso de cachas de goma o material antideslizante similar "Original", sin apoyo fijo o regulable en la parte inferior de la mano.
- 4.7.2 Está permitido solo un apoyo del pulgar que no sobrepase los 5 (cinco) milímetros y no tenga un ángulo menor de 90°. (Fig. 1). No afecta a la aleta del seguro.
- 4.7.3 La línea del centro del eje del cañón debe pasar por encima de la membrana interdigital (entre el pulgar e índice) cuando la pistola es sostenida en la posición normal de tiro. (Fig. 2)
- 4.7.4 No se permite ninguna prolongación (seguro extendido o rabera) envolvente o con curva descendente.
- 4.7.5 La parte trasera del marco o empuñadura, que descansa en la parte superior de la mano entre pulgar e índice no debe ser mayor de 30mm (Solo se tendrá en cuenta la parte que apoya en la membrana, no el largo total de la pieza si esta no apoya en dicha zona). Esta distancia se mide en ángulo recto desde la extensión de la línea del eje del cañón. (Fig. 1)



(Fig. 1)



(Fig. 2)

4.8 PESO:

4.8.1 El peso del arma con todos los accesorios y cargador sin cartuchos, no debe exceder los 1.400g.

4.9 CONTRAPESOS:

4.9.1 No se permite el uso de contrapesos ni frenos de boca, compensadores u otro sistema similar. No se permite la alteración externa del arma. Se permite el cambio de piezas como por ejemplo el cuerpo o corredera, similares a los originales que tengan las mismas dimensiones y que no alteren su forma original exterior.

4.10 CAÑÓN:

- 4.10.1 La longitud del cañón no debe ser mayor a 153 mm. El mismo no debe sobrepasar el extremo delantero de la corredera más 7 (siete) mm. Solo serán aceptadas las pistolas que hayan sido fabricadas originalmente con el cañón excediendo el extremo delantero de la corredera, manteniendo su forma exterior original. Se permite el uso de cañón y boquilla auto-centrante y la alteración interna del arma.

4.11 MEDICION de la RESISTENCIA del DISPARADOR:

- 4.11.1 La resistencia del disparador debe ser como mínimo de 1000 gramos.
- 4.11.2 La resistencia del disparador debe ser medida cuidadosamente con la pesa de medición suspendida de la parte media del disparador, manteniendo el cañón verticalmente. El mínimo admitido debe mantenerse durante toda la competición.
- 4.11.3 La pesa oficial de 1000 gramos puede usarse para revisiones, y debe también estar disponible para los deportistas en la galería, antes o durante la competición y antes de las series de desempate para permitirles verificar que el peso de resistencia del disparador no ha cambiado y no contraviene las reglas.

4.12 CALIBRES

- 4.12.1 Se utilizará cualquier arma de percusión central calibre 9 mm., y sus acepciones, excepto las de (1) solo tiro, que cumplan con las reglas desde 4.0, hasta 4.10 inclusive.

4.13 MUNICIÓN

- 4.13.1 Se permite cualquier cartucho de fuego central calibre 9 mm. con la excepción del wad-cutter, y cargas cuyo factor de potencia no sea inferior a 125. Los Árbitros responsables del control de armas tendrán a su cargo la comprobación de la munición, recogiendo cuatro cartuchos del deportista objeto del control, una vez en el puesto de tiro, utilizando un cronógrafo y aplicando para el cálculo del factor de potencia la siguiente fórmula:

$$\frac{\text{Peso proyectil (grains)} \times \text{Velocidad (pies/segundo)}}{1.000} = \text{Factor Potencia.}$$

La no superación de dicho factor supondrá la descalificación automática del deportista.

- 4.13.2 Al inicio de cada tanda, todos los deportistas deberán colocar sobre la mesa de tiro toda la munición necesaria para completar la tirada, estando prohibido coger munición de cualquier otro lugar sin la autorización del Árbitro o Jefe de Galería. El incumplimiento de esta norma puede producir la descalificación del deportista.
- 4.13.3 Si un deportista cambia su munición durante la tirada con la autorización del Árbitro, deberá pasar obligatoriamente el control del factor de potencia, para lo cual el Árbitro tomará cuatro cartuchos de la nueva munición a emplear.
- 4.13.4 El peso del proyectil será el que se obtenga al pesar una de las balas y la velocidad será la media que se obtenga al disparar los otros tres cartuchos con la misma arma con la que se realizó la competición.

4.14 VESTIMENTA:

- 4.14.1 Se prohíbe el uso de cualquier prenda, medio o mecanismo especial, incluyendo zapatos, que sirvan de apoyo o inmovilicen las piernas, el cuerpo o los brazos del deportista; estos elementos deben cumplir las reglas de pistola de la ISSF.

Se aplicará el código de Vestimenta de la ISSF., de acuerdo a lo establecido en la Normativa para el desarrollo de las Competiciones Nacionales.

4.15 EQUIPO REPRODUCTOR de SONIDO:

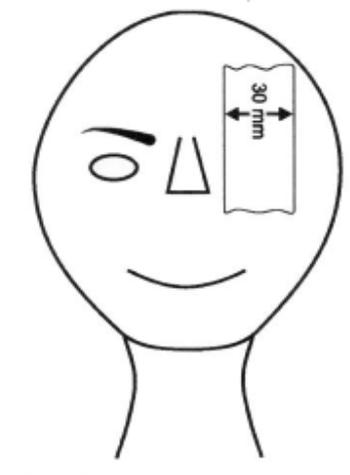
- 4.15.1 Solo se puede usar dispositivos reductores de sonido. Se prohíbe todo tipo de receptores de radio, radio-casetes o cualquier tipo de reproductor de sonido o sistema de comunicación, tanto en competición como en entrenamiento.

4.16 DORSAL:

- 4.16.1 Debe ser usado por todos los deportistas en la espalda y sobre la cintura, durante todo el tiempo en que participe en entrenamiento oficial o competición. El deportista no podrá comenzar o continuar si no lleva el dorsal.

4.17 TAPAOJOS:

- 4.17.1 Se permite el uso de una pieza para cubrir el ojo que no se usa para apuntar, con un ancho máximo de 30 mm (Fig. B).
No están permitidos los tapaojos laterales.



(Fig. B)

5.0 JUECES-ÁRBITROS:

- 5.1 Reglamento Técnico I.S.S.F. (R.T.G. 6.9).

6.0 REGLAS para las COMPETICIONES:

6.1 DISPAROS de COMPETICIÓN

6.1.1 El programa de competición consiste en 60 (sesenta) disparos, divididos en 2 (dos) fases de 30 (treinta) disparos cada una. Cada fase consta de 6 (seis) series respectivamente de (5) cinco disparos cada una.

6.1.2 Fase de Precisión

La fase de precisión consiste en 30 disparos de competición, realizados en seis series de cinco disparos cada una, en un tiempo límite de 150 segundos cada una.

6.1.2.1 Antes del comienzo de las series de competición puede hacerse una serie de ensayo de cinco disparos, en un tiempo límite de 150 segundos.

6.1.2.2 Los blancos de ensayo y competición serán los mismos que los de pistola de precisión a 25 y 50 metros.

6.1.2.3 Antes de cada serie el Árbitro de Galeria debe indicar el número de la misma y dar la voz de "CARGUEN" (los blancos estarán de frente). Después de transcurrido un minuto la serie comenzará a la voz de "YA". Cuando se utilizan EST, las luces rojas se encenderán. Tras una espera de 7 seg \pm 0.1 seg se encenderán las luces verdes.

Cuando se usan blancos de papel, los blancos se girarán a la posición perfil. Después de una espera de 7 seg \pm 0.1, los blancos se girarán de frente al deportista. Finalizando a la voz de "ALTO" "DESCARGUEN" (los blancos se pondrán de perfil) una vez transcurrido el tiempo reglamentario.

6.1.2.4 La competición se desarrollará sin solución de continuidad, es decir, la fase de tiro rápido inmediatamente después de la fase de precisión. No obstante, si por exigencia del programa de competición hubiese necesidad de dividir la competición en dos partes, todos los deportistas deberán completar la fase de precisión antes de comenzar la de tiro rápido, en cuyo caso tendrán derecho a tres minutos de preparación para cada una de las fases.

6.1.3 Fase de Tiro Rápido

6.1.3.1 La fase de tiro rápido consta de 30 disparos de competición realizados en seis series de cinco disparos cada una, en un tiempo límite de 20 segundos por serie.

6.1.3.2 Antes del comienzo de las series de competición, puede hacerse una serie de ensayo de cinco disparos en 20 segundos.

6.1.3.3 Los blancos de ensayo y competición serán los utilizados en tiro rápido para pistola a 25 metros.

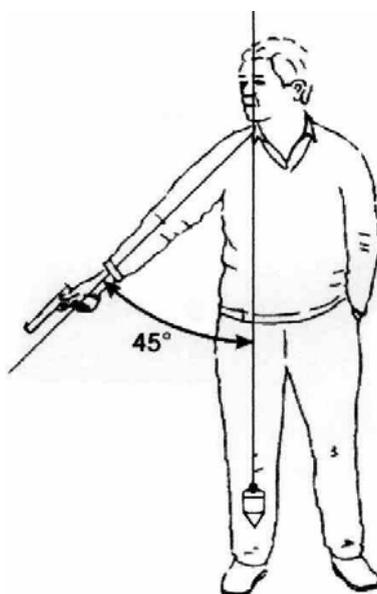
6.1.3.4 El Árbitro de galería debe anunciar las series. Después de la orden de "CARGUEN", el deportista debe prepararse, obligatoriamente, en el tiempo de un minuto, e inmediatamente el Árbitro de galería dará la voz de "ATENCIÓN", la luz roja se encenderá, o los blancos se girarán a la posición de perfil. Después de siete segundos de espera (+/- 1,0 segundos), la luz verde se encenderá o los blancos se girarán de frente al deportista por un tiempo máximo de 20 (veinte) segundos), finalizando a la voz de "ALTO" "DESCARGUEN" (los blancos se pondrán de perfil) una vez transcurrido el tiempo reglamentario. Cualquier disparo no efectuado después de la voz de "ATENCIÓN" excepto por avería de la galería, orden incorrecta, o interrupción admisible, será puntuado como cero.

6.1.3.5 En la posición de PREPARADO el brazo del deportista debe apuntar hacia abajo, formando un ángulo con la vertical no superior a 45°, pero no debe apuntar en la galería por detrás de la línea de tiro. El brazo debe permanecer inmóvil en esta posición mientras espera la aparición del blanco o que las luces verdes se enciendan.

6.1.4 Está terminantemente prohibido en esta modalidad introducir en el cargador más de cinco cartuchos. El deportista que incumpla esta norma será DESCALIFICADO.

6.1.5 POSICION de TIRO y POSICIÓN de PREPARADO:

- 6.1.5.1 El deportista debe estar de pie, sin apoyo, con ambos pies completamente dentro del puesto de tiro. La pistola debe ser disparada solamente con una mano. La muñeca debe estar visiblemente libre de apoyo y está prohibido llevar brazaletes, relojes muñequeras etc..
- 6.1.5.2 En las series de tiro rápido, 20 (veinte) segundos, se debe comenzar desde la posición de preparado. En la posición de preparado el deportista debe apuntar hacia abajo, en un ángulo no mayor de 45° desde la vertical. No debe apuntar hacia la galería por detrás de la línea de tiro. El brazo debe permanecer quieto en esa posición mientras espera la aparición del blanco. Cuando el blanco comienza el movimiento para colocarse de frente puede levantar la pistola.
- 6.1.5.3 Si un deportista levanta el brazo antes que los blancos comiencen a girar para ponerse de frente o no lo baja lo suficiente, se procederá de acuerdo con la regla (RTde Pistola. 8.7 "...si el deportista levanta su brazo demasiado pronto, o no lo baja suficientemente debe ser amonestado y la serie debe ser anotada y repetida").



POSICIÓN de PREPARADO (Fig. 5)

6.2 PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN.

6.2.1 GENERALIDADES.

- 6.2.1.1 Si un deportista hace un disparo antes de que haya sido dada la voz de "CARGUEN", SERÁ DESCALIFICADO, si un tirador realiza un disparo después de la orden de "DESCARGUEN" SERÁ DESCALIFICADO.
- 6.2.1.2 Los disparos efectuados antes del tiempo de comienzo de las series, entre las voces de "CARGUEN" y "YA" en la fase de precisión, y las de "CARGUEN" y "ATENCIÓN" en la fase de tiro rápido, o que falten por disparar una vez finalizado su tiempo, serán puntuados como cero.
- 6.2.1.3 En la fase de precisión el tiempo de cada serie comenzará a contar a partir de la orden de "YA" y terminará con la voz de "ALTO". Concluida la serie debe darse la voz de "DESCARGUEN".
- 6.2.1.4 En la fase de tiro rápido, la serie comenzará desde el momento en que los blancos giran para ponerse de perfil o la luz roja se encienda, después de la voz de "ATENCIÓN". Concluida la serie debe darse la orden de "DESCARGUEN".

- 6.2.1.5 Los deportistas pueden ocupar sus puestos **tres minutos** antes del comienzo de la competición, como tiempo de preparación. Durante dicho tiempo no podrán efectuar ningún disparo, pero se permite el tiro en seco. El tiempo de preparación comenzará con la orden de "EL TIEMPO DE PREPARACIÓN COMIENZA YA", y finalizará transcurridos los tres minutos con la voz "EL TIEMPO PREPARACIÓN HA FINALIZADO".
- 6.2.1.6 Mientras el deportista se encuentre en su puesto de tiro, solo podrá hablar con los Árbitros; si quiere hablar con el Entrenador o Delegado o salir de su puesto de tiro, tiene que notificarlo al Árbitro de la competición.
- 6.2.1.7 En las series de Precisión y Tiro Rápido , el tiempo debe comenzar a contar en el momento en que los blancos empiecen a ponerse de frente y terminar cuando empiecen a ponerse de perfil.
- 6.2.1.8 En las series de Precisión y Tiro Rápido , (instalaciones con blancos fijos), el tiempo debe comenzar a contar con la orden "YA" y debe terminar con la orden "ALTO" o la señal apropiada.
- 6.2.1.9 En todas las fases, después de que cada serie haya sido completada, se debe dar la orden "DESCARGAR". En cualquier caso, inmediatamente después de completar la serie (a menos que haya una interrupción), o cuando sea ordenado, el deportista debe descargar la pistola y dejarla abierta sobre la mesa, la bandera de seguridad insertada y el cañón dirigido hacia la línea de blancos, y no volverá a tocar el arma ni el cargador hasta la siguiente orden de "CARGUEN".
- 6.2.1.10 Los deportistas tendrán 3 (tres) minutos de preparación antes del comienzo de la competición. Durante este tiempo, los blancos deben estar de frente a la línea de tiro. No se puede disparar durante este período de preparación, pero se permite el tiro en seco. Al finalizar los 3 (tres) minutos, el árbitro anunciará: "EL TIEMPO PREPARACIÓN HA FINALIZADO" y a continuación dará la orden apropiada de: "SERIE DE ENSAYO, CARGUEN".
- 6.2.1.11 Se considera que una serie ha comenzado, desde el momento en que, después de la orden de "ATENCIÓN", las siluetas se ponen de perfil (o se dá la orden de "YA"). Cualquier disparo a partir de ese momento, es considerado como válido.
- 6.2.1.12 Si un deportista carga su pistola con más de 5 (cinco) cartuchos debe ser DESCALIFICADO.

6.2.2 INTERRUPCIONES.

- 6.2.2.1 La serie de ensayo no se podrá completar o repetir, excepto por una orden incorrecta o una avería de la galería o blanco.
- 6.2.2.2 Cada deportista podrá completar o repetir serie una vez en cada fase de 30 disparos si la interrupción es declarada ADMISIBLE.
- 6.2.2.3 En caso de interrupción NO ADMISIBLE, los disparos no efectuados serán puntuados como ceros.
- 6.2.2.4 En la fase de Precisión el deportista dispondrá de 30 segundos por cada disparo no efectuado, para completar su serie. La serie se puntuará normalmente.
- 6.2.2.5 En la fase de Tiro Rápido el deportista repetirá la serie interrumpida y la puntuación será la que corresponda a los cinco disparos de menor valor.
- 6.2.2.6 Los deportistas completarán o repetirán serie en la siguiente de competición, dentro del mismo tiempo y fase.

6.2.2.7 El deportista que tiene una interrupción no debe continuar; y debe esperar hasta que los otros deportistas terminen esa serie, entonces indicar al Juez-Árbitro levantando el brazo que no sostiene el arma, que tiene una interrupción. El Jefe de Galería le permitirá entonces continuar y repetir la serie en la fase del mismo tiempo con la próxima serie regular. La serie final de la fase será realizada inmediatamente después que todos los deportistas hayan completado esa etapa de tiempo. Si este procedimiento no se sigue y el deportista continúa la serie original, el disparo(s) no efectuado/s será anotado como errado (cero/s).

6.3 DISPAROS TARDIOS:

6.3.1 Los disparos realizados mientras el blanco esta en movimiento, no deben ser anotados como impactos válidos, si la mayor dimensión horizontal del impacto supera: los 11 (once) milímetros para proyectiles de calibre 9 mm.

7.0 DESEMPATES

7.1 Para deshacer el empate en los tres (3) primeros puestos, se procederá a una tirada de desempate (SHOOT-OFF). Antes del comienzo del desempate, los deportistas tienen 2 (dos) minutos de tiempo de preparación.

7.2 Los desempates para los tres primeros puestos, se resolverán con una serie de ensayo de 5 disparos en 20 segundos y una serie de competición de 5 disparos en 20 segundos, continuando con series de 5 disparos en 20 segundos en caso de nuevo empate hasta que este se resuelva.

Los disparos de desempate (SHOOT-OFF) deben comenzar tan pronto como sea posible y después de que el resultado oficial sea publicado, y el tiempo de reclamación haya expirado.

Los deportistas empatados serán ubicados en puestos adyacentes determinados por sorteo. Cuando varios deportistas están empatados en más de una posición, el empate por la posición más baja se resolverá primero, seguido por la posición próxima más alta, hasta que todos los empates sean resueltos.

7.3 Los desempates del 4^o (cuarto) al 10^o (décimo) puesto, se resolverán por la mayor puntuación de la última serie de diez disparos, retrocediendo por series de diez disparos hasta que se rompa el empate. Si no se rompiera se determinará por el mayor número de dieces, nueves, etc.. Si el empate continuase, los deportistas serán relacionados en el mismo puesto por orden alfabético de apellidos.

7.4 Todos los demás empates desde el 11^o (undécimo) puesto en adelante, deben relacionarse con el mismo puesto por orden alfabético de apellidos.

7.5 Si un deportista no se presenta al desempate, deberá ser clasificado en el último lugar. Si dos o más deportistas no se presentan al desempate deberán ser clasificados según la Regla para desempate individual (RTG 6.15)

7.6 Durante el desempate, las interrupciones y otras irregularidades deben ser tratadas acorde a las Reglas de la ISSF, sólo será permitida 1 (una) interrupción de arma o munición para cada desempate, cualquier repetición de disparos o series, debe realizarse inmediatamente.

Empates de Equipos:

Los empates en las competiciones por equipos deben ser decididos sumando los resultados de los miembros del equipo y siguiendo con los procedimientos descritos de las Reglas 7.1 a 7.6 del presente reglamento.

8.0 RECLAMACIONES Y APELACIONES:

8.1 Tasas de Reclamación y Apelaciones:

- Tasa de Reclamación: 50 €.

- Tasa de Apelación: 100 €.

8.1.1 Las tasas por una decisión cuestionada deben ser devueltas si la reclamación/ apelación es estimada o será retenida por el Comité Organizador si la reclamación o apelación es desestimada.

8.2 Reclamaciones Verbales:

8.2.1 Cualquier deportista o Delegado de Equipo tiene derecho a reclamar cualquier circunstancia de la competición, decisión o acción inmediata y verbalmente a un Oficial de la Competición, Árbitro de Galería, o Miembro del Jurado. Tales reclamaciones pueden presentarse en los casos siguientes y la cuota por reclamación debe ser pagada:

8.2.2 Si un deportista o Delegado de Equipo considera que el Reglamento de la I.S.S.F., y/o la RFEDETO. y/o el programa de la competición no se siguieron en el desarrollo de la competición.

8.2.3 Si un deportista o Delegado de Equipo no está de acuerdo con la decisión o acción de un Oficial de Competición, Árbitro de Galería o miembro del Jurado.

8.2.4 Si un deportista fue estorbado o molestado por otro deportista(s), Oficial(es) de Competición, espectador (es), miembros(s) de los medios de comunicación u otra persona(s) o causa(s).

8.2.5 Si un deportista ha tenido una larga interrupción (más de 5 minutos) durante la tirada causadas por fallos del material del campo, la aclaración de las irregularidades u otras causas.

8.2.6 Si un deportista ha tenido irregularidades con respecto a los tiempos de tiro, inclusive tiempos de tiro que fueron demasiado cortos.

8.2.7 Los oficiales de Competición, Árbitros de Galería, y miembros del Jurado deben considerar inmediatamente las reclamaciones verbales. Pueden tomar decisiones inmediatas para corregir la situación o remitir la reclamación al pleno del Jurado para que este decida. En tales casos, un Árbitro de Galería o miembro del Jurado puede parar temporalmente el tiro si fuera necesario.

8.2.8 Reclamaciones Escritas:

8.2.8.1 Cualquier deportista o Delegado de Equipo que **no este de acuerdo** con la acción o decisión tomada sobre una reclamación verbal puede reclamar por escrito al Jurado. Cualquier deportista o Delegado de Equipo tiene también el derecho de presentar una reclamación por escrito sin haber realizado antes una reclamación verbal. Todas las reclamaciones por escrito deben presentarse no más tarde de 30 minutos después de ocurrir el hecho discutido y la cuota por reclamación debe ser pagada.

8.2.9 El Comité Organizador debe suministrar impresos para usarse en la presentación de las reclamaciones escritas.

8.2.9.1 Las reclamaciones escritas deben ser decididas por mayoría del Jurado.

8.2.10 Reclamaciones por Puntuación.

Todas las reclamaciones sobre puntuaciones deben ser resueltas según las Reglas de la I.S.S.F. referidas a la modalidad de Pistola Standard.

La decisión del Jurado de Clasificación sobre el valor de un disparo o el número de disparos en un blanco es definitiva y no puede ser apelada.

8.3 Tiempo de Reclamación por puntuación.

- 8.3.1 Todas las reclamaciones sobre resultados deben presentarse dentro de los 10 minutos después de que los resultados oficiales estén puestos en el tablero de clasificaciones principal. Debe anotarse de inmediato la hora en que termina el plazo para presentar la reclamación por puntuación en el momento en que se coloca en el tablero de clasificación principal.

8.4. Apelaciones:

- 8.4.1 En el caso de desacuerdo con una decisión del Jurado, el asunto puede apelarse al Jurado de Apelación. Tales apelaciones pueden presentarse por escrito por el Delegado del Equipo o un representante no más tarde que 1 (una) hora después que la decisión del Jurado haya sido anunciada.
- 8.4.2 La decisión del Jurado de Apelación es definitiva.

9.0 APLICACION de REGLAS de la I.S.S.F.:

- 9.1 Todas las Reglas de la I.S.S.F. de aplicación general, como las específicas sobre: procedimientos de control de armas y equipos, marcación, anotación, procedimientos de calificación, reglas de conducta para tiradores y oficiales, sanciones y vulneraciones a las reglas, reclamaciones y apelaciones, y cualquier otra Regla de la I.S.S.F. vigente, no expresada en el presente Reglamento, son de aplicación a la modalidad de Pistola 9 mm. Jueces y Oficiales deben aplicar el espíritu de las mismas.

OBSERVACIONES.

En general, para lo no regulado en este Reglamento Especial, se atenderá a lo establecido en la Reglamentación Técnica de la I.S.S.F., y fundamentalmente las Reglas específicas de Pistola Standard. Ante cualquier otra incidencia no contemplada en ninguno de los Reglamentos mencionados, será el Jurado de Competición quién emita la correspondiente resolución, teniendo esta la consideración de inapelable.

Se consideran incluidas como armas válidas la HK P9S "sport". y SIG P210-5 "target". **PISTOLA 9 mm.** para la modalidad de Pistola 9 mm, siempre que cumplan con las normas expuestas en este reglamento (art. 4.0 y siguientes).

ANEXO I

Tabla Especificaciones Modalidad Pistola 9mm

COMPETICION	DEPORTISTA	Nº Disparos	Disparos por Blanco de competición	Blanco de Ensayo	Disparos de Ensayo	Blanco	Clasificación y Parcheado	Tiempos	Tiempo de Preparación
9 MM.	HOMBRES/ MUJERES	30 Precisión	5	1	1 Serie de 150 s.	Pistola 25 m.	5 Disparos	6 Series en 150 s.	3 minutos
		30 Tiro Rápido	5	1	1 Serie de 20 s.	Pistola 25 m.	5 Disparos	6 Series en 20 s.	3 minutos

ANEXO II

Tabla Especificaciones de Pistola 9 mm

Tipo de Pistola	Peso de la Pistola	Peso del Disparador	Dimensiones de la Caja en mm.	Longitud del Cañón	Distancia máxima entre Miras	Empuñadura	Otras Especificaciones
9 MM.	1400 g.	1000 g.	300 X 150 X 50	153 mm.	220 mm.	No se permiten adaptaciones anatómicas	No están permitidos los frenos de boca o agujeros en el cañón. No se permiten contrapesos

a: Empuñadura. Ninguna parte de la empuñadura puede tocar parte alguna de la muñeca. La empuñadura no puede envolver la mano. Están permitidas las superficies curvas en la empuñadura o marco. La parte trasera del marco o empuñadura, que descansa en la parte superior de la mano entre pulgar e índice no debe ser mayor de 30mm. Esta distancia se mide en ángulo recto desde la extensión de la línea del eje del cañón.

b: El peso de la Pistola debe ser medido con todos los accesorios y un cargador vacío.

c: Se permite una tolerancia en la fabricación de la caja rectangular de – 0.0 mm. + 1.0 mm. en cada dimensión.