

## REGLAS GENERALES:

- Tamaño del equipo: Esta es una competencia por equipos. Cada equipo compuesto por hasta 2 personas, un tirador y observador. El equipo debe permanecer con igual composición desde las preliminares hasta la final.

No se permiten sustituciones para la final.

- Los observadores (Spotter) solo pueden observar a un tirador.

- El orden de disparo será por generador de números aleatorios en un ordenador. El orden de disparo se ajustará según sea necesario para los tiradores que comparten rifles, dado que no se puede ocupar la misma arma en el mismo día.

Si dos tiradores llegan a la final con la misma arma, tendrán que elegir cuál de ellos dispara durante la final.

- Las ubicaciones, distancia y ángulos de los objetivos se publicarán la noche anterior al primer día de competencia en la forma más adecuada y expeditiva , normalmente en la web (Facebook) de la organización.

- Limitaciones del rifle KO2M: se permite cualquier rifle de menos de 40 libras. Sin embargo, rifles de calibre sobre 50 requieren aprobación previa (hasta ahora no se ha permitido rifles sobre calibre 50). El peso del rifle es determinado por su configuración "Listo para disparar". Cualquier otro rifle de fuego central requerirá una aprobación previa.

Limitaciones del rifle KO1M: se permite cualquier rifle de menos de 25 libras y calibre menor o igual a .338. En algunos casos se puede limitar también el diámetro del cerrojo a .580 "El peso del rifle es determinado por su configuración "Listo para disparar".

- El peso de todos los demás equipos de accesorios de tiro está limitado a 25 libras.
- Bípode: el bípode solo se puede sujetar al rifle en un solo punto, sin embargo, si lo tiene a un riel RRS / ARCA, o un sistema BipodExT (en cada caso que se monta paralelo al alma del cañon) está permitido y se puede mover durante el recorrido del fuego. Las patas del bípode deben poder plegarse o desplegarse a lo largo del cañon de forma paralela a el mismo

En la posición plegada, el bípode y todo lo demás en el rifle no puede exceder un ancho de 8 pulgadas. (ver video en pagina Facebook KO2M). El único ajuste en la parte delantera del rifle y el sistema de bípode debe provenir de los movimientos independiente de cada una de las patas del bípode. Nota: esto no limita el uso de un monopod o ABR ubicado cerca de la parte trasera del rifle.

La pata solo se puede unir al resto del bípode (con la excepción de los resortes diseñados para un despliegue rápido como en el Harris) en un solo punto.

Las porciones plegables o extendidas de las patas no requieren herramientas para desplegarse / operar y si se le solicita demostrar, el tirador debe poder desplegar el bípode desde la posición completamente plegada y desplegada en la posición de disparo en menos de 10 segundos.

El bípode solo puede tener dos puntos de contacto con el suelo. El pie de la pierna que entra en contacto con el suelo no puede exceder las 4 pulgadas de ancho o largo. El rifle y el bípode deben permanecer rígidos al disparar, puede no haber amortiguación del retroceso o movimiento del rifle en relación con el bípode de ninguna manera con el propósito de amortiguar / reducir el retroceso. No se puede colocar nada encima del bípode / rifle para agregar peso / soporte adicional. Ejemplos comunes de estos son los sacos de arena y las estacas. No se permiten bípodes puntiagudos que dañarán la lámina explosiva. Los diseños no convencionales deben enviarse para su aprobación con anticipación. Como ocurre con todas las reglas, cualquier equipo que se vea intentando doblar la regla del bípode será descalificado.

- El tirador debe hacer todos los ajustes a su sistema de rifle una vez que comience la serie de disparos. Solo el tirador tocara el rifle.

Ejemplos, ajustando la altura del bípode / rifle, ajustando el alcance o manipulando la munición / cargando el rifle. Una vez que comienza la cadena de fuego, cualquier equipo olvidado que requiera el tirador debe ser obtenido por el tirador.

- La parte trasera del rifle puede estar sostenida por una bolsa o almohadilla de cualquier tipo, un monopie o el tirador, pero no un descanso de estilo ajustable que no esté sujeto al rifle.

- Con excepción de la munición, el tapete de tiro, las plataformas elevadoras de bípode y la lámina explosiva, el tirador debe ser capaz de llevar todo su equipo a la línea en un solo viaje. Las concesiones serán hechas para tiradores mayores de 65 años y personas con alguna discapacidad física. Una “tarp” o lona/tapete de tiro grande con protección contra el rebufo de los frenos de boca, estará en el suelo en todas las posiciones de disparo y se instalarán plataformas de elevación de bípode adicionales disponible para que lo usen todos los tiradores.

- Cualquier sistema óptico de rifle y telescopio que pueda ser obtenido comercialmente por cualquier persona está permitido. Ningún equipo de tiradores “team” podrá recibir o ver directamente la transmisión de video de cámaras de la organización o de cámaras propias, drones o recibir CUALQUIER señal de cualquier tipo (es decir, por ejemplo radar Doppler o anemómetro con bluetooth) desde fuera del puesto de tiro mientras se dispara. Radio y / o protección auditiva con estilo de comunicación no cableada no está permitido.

- Ningún equipo puede utilizar, en ningún momento durante la competencia, ninguna instrumentación que recopile o registre datos medioambientales desde puntos situados delante de la línea de fuego. No se pueden agregar indicadores de viento al área de alcance delante del área de preparación y la estación de tiro.

- Se requiere protección para los oídos y los ojos de todas las personas que ingresan al área de tiro.

## POSICION DE TIRO

Se podrá hacer con un equipo tirado solo o dos sistemas redundantes completamente con duplicación de cámaras, sistemas y jueces. Solo puede haber un director de prueba.

El área contiene 1 equipos y otro preparándose en caso de tirar de uno en uno. En caso de tirar de dos en dos, de 4 equipos, 2 que disparan y 2 preparándose.

Entendemos que algunos telescopios tienen un alivio ocular corto que evita el uso de protección ocular. En este caso, en el momento que los equipos procedan a disparar, si el observador se ubica detrás del tirador, puede retirar su protección ocular.

## FALLOS DE ARMAS Y SEGURIDAD

- Mal funcionamiento:

El tiempo no se detiene por mal funcionamiento del rifle o del equipo. El tirador solo sin ayuda de su observador debe resolver el problema sin parar el reloj. En algunos casos, por motivos de seguridad, el director del partido puede permitir asistencia adicional para solucionar un mal funcionamiento. Después de que un rifle tiene un segundo mal funcionamiento del mismo tipo, cualquier mal funcionamiento adicional descalifica al tirador y al rifle debe ser eliminado de la línea.

En cualquier momento que el director del partido considere que el arma o el equipo es inseguro, puede DQ / detener al equipo de tiro.

- Ko2M no tiene coartadas de equipo, pero la posibilidad de un error organizacional puede ocurrir. Ejemplos de estos son: Indicaciones incorrectas de aciertos y fallas donde el equipo actuó al momento de la llamada, falla de la cámara o un objetivo roto. Por esta razón, el Match Director podría permitir una coartada y repetición de la tirada parcial, para ser ejecutado de la siguiente manera:

1. El equipo repetirá la tirada contando el tiempo desde el momento en que ocurrió el problema. Ellos dispararán un cartucho, al blanco anterior al que ocurrió la falla, sin que este disparo cuente para puntuación, para luego continuar disparando los disparos que les hubiesen quedado para puntuar hasta que final de su tiempo o sesión de coartada. El objetivo es darle al equipo una oportunidad justa para terminar la etapa sin un reinicio completo, para lo cual no tenemos el tiempo necesario programado durante cada día de tiro ya lo suficientemente apretado en su horario.
2. En cualquier caso, el Director de la competición “Match Director” decidirá cómo proceder y su decisión es inapelable.
  - No se permite que los espectadores se comuniquen con el equipo que está tirando en ese preciso momento por ningún motivo.
  - Nadie fuera del equipo de puntuación puede ver la transmisión de video dentro o detrás del área de puntuación. Esta es una distracción para el equipo anotador. Además, los espectadores en el pasado han dado inadvertidamente detalles de los impactos al observador, lo que proporciona a ese equipo una ventaja injusta. Si se instala una pantalla grande de video para mejorar la experiencia de los espectadores en una carpa en una zona aledaña a la línea de tiro, esta estará lo bastante alejada para evitar que los comentarios de los espectadores lleguen al equipo que esta tirando.
  - No se permite practicar en el campo de tiro de la competición, con los blancos instalados del KO1M/KO2M antes de la competencia. Cualquier equipo sorprendido disparando a los blancos del KO1M/KO2M será descalificado. Por ello las distancias a los blancos deben ser anunciadas la noche antes y los blancos colocados en día antes a distancias diferentes de ocasiones anteriores, para evitar ventajas no justas de los equipos locales de ese campo de tiro.
  - Habrá una “caja de tiro” para los dos o cuatro equipos en línea, según tiren de uno en uno o de dos en dos. Cada tirador y observador tendrá su propia posición. Los espectadores deben mantenerse lo suficientemente lejos para no molestar a los equipos, mientras disparan o se preparan. Por este motivo, no habrá más personal en el área / Box de tiro con la excepción de los fotógrafos profesionales autorizados por el comité K2M quienes están ahí para grabar todo el evento.

- El equipo está solo para observar y ajustar los impactos. El personal que ve el video de los impactos del objetivo no entregará ninguna retroalimentación. Los impactos se indicarán mediante una señal auditiva. Nada se informará sobre los desaciertos.
- El tirador y el observador no anunciarán los impactos del objetivo. El equipo de puntuación de K2M será quien anuncie los impactos, y proporcionará un indicador auditivo claro y conciso cuando se ha alcanzado un objetivo. Esta política se debe a que muchos observadores indican falsamente los impactos y confunden a todos los presentes.
- Un objetivo se considera "Impactado" cuando es lo primero que golpea la punta de la bala después de salir de la boca del cañón . Los golpes al marco, la correa y el suelo que hacen que el objetivo se mueva pero se consideran falla. Lo que indiquen los dos jueces "callers" del KO2M observando las cámaras, es definitiva.

Tras su sesión de disparo se le mostrara a cada equipo su puntuación en la hoja de registro o software de control, y el observador firmara las hojas de los jueces de cámaras o mostrara su disconformidad en ese momento.

- Las protestas posteriores con respecto a dudas en impactos o puntuaciones, deben presentarse por escrito con \$US 50 en efectivo. El manifestante deben enumerar el blanco y el tiro en cuestión para su protesta. Cada disparo se considera una protesta. Solamente, Si una protesta se considera válida, se devolverán los \$ 50.

La puntuación individual para la final se proporcionará a los equipos al menos 30 minutos antes de la ceremonia de premios para permitir protestas. Al final de ese período, una vez que comienza la ceremonia, las puntuaciones son definitivas.

- Una vez que los equipos hayan terminado su sesión de tiro, deben quitarse rápidamente su equipo para que el próximo equipo se configure. Tanto el equipo anterior como el siguiente manejarán armas DESCARGADAS y con BANDERA DE CÁMARA u otro indicador visual de cámara vacía.

El tirador no puede hacer prácticas de fuego en seco o apretar el disparador durante la preparación.

- Los equipos que están esperando su turno para pasar a la estación tienen prohibido prepararse con sus rifles y mirar a través de ópticas montadas en rifles en cualquier lugar del rango y ensayar mirando los objetivos y el área objetivo de cualquier forma. Esto no prohíbe la comprobación de de la óptica del fusil. Los ensayos y búsqueda de los objetivos, deben esperar hasta que el equipo esté en la "Estación de Tiro" en su tiempo de tiro
- La regla "No hacer lo correcto" está vigente para esta competencia. El director del partido puede descalificar a cualquier competidor por intentar violentar la letra de las reglas o por hacer algún tipo de maniobra no ética, para obtener un ventaja injusta que vaya en contra del espíritu de la competencia. Un buen ejemplo de esto es disparar a algo que no sea el objetivo para obtener una lectura del viento....

### **CURSO DE FUEGO:**

- Los equipos recibirán un mapa / foto / lista de las ubicaciones y rangos de destino según lo determinado por GPS y Telémetro láser. Los competidores pueden utilizar su propio equipo de búsqueda de alcance si así lo desean. La organización proporciona la mejor estimación de distancia que han sido capaz de medir, pero es el equipo el responsable de su propia medida o usar la suministrada por la organización.
- La estación de tiro de Tiro se configurará con dos equipos si tirarn de uno en uno o cuatro equipos si tirar de dos en dos.  
Para el ejemplo usaremos la más compleja de las dos, la de cuatro equipos. Numerados de izquierda a derecha, 1-4. Dos equipos en el lado izquierdo (1-2) y dos equipos del lado derecho (3- 4). Dispararemos dos equipos a la vez. Para lograr esto, el primer equipo dispara mientras el siguiente equipo espera. Una vez que el primer equipo no alcanza un objetivo con el número requerido de rondas o cuando dispara su primer tiro en objetivo número tres, el director del partido comenzará el próximo equipo. Una vez que el equipo se mete en esta posición "en cubierta", deben estar listos para comenzar inmediatamente después de que se les indique, sin tiempo adicional. Los lados de tiro (equipos del lado izquierdo y equipos del

lado derecho) se alternarán para que la ráfaga de boca de un equipo no afecte al otro. Entonces las posiciones de disparo 1 y 3 y las posiciones 2 y 4 disparan juntas.

- Los equipos son responsables de saber cuándo disparan en su orden de tiro en la lista que es pública y ha sido publicada. Esto incluye posibles retrasos y el equipo será responsable de adaptarse a los retrasos no a que la organización les tenga que buscar. El no presentarse a tiempo puede resultar en una DQ. Como mínimo, cualquier equipo que llegue tarde será llevado al final de la lista. Los equipos que "no se presenten" para obtener una ventaja climática serán DQ.

Día 1 o Días 1 y 2 (cualificaciones de un día o dos):

## **KO1M**

- Los rangos objetivo serán de aproximadamente 800 a 1300 yardas .

Los tiradores tendrán 5 minutos para configurar y 9 minutos para completar su cadena de cinco objetivos disparando un total de 13 cartuchos. El procedimiento es simple, después del objetivo de

perforación fría, que es un solo cartucho, el equipo debe impactar un objetivo para moverse al siguiente. Las primeras 3 cartuchos disparadas a cada uno de los objetivos (más allá del Cold Bore) son para puntuación, después de eso, el equipo disparará solo para obtener el impacto que le permita avanzar al blanco siguiente, pero sin puntuación adicional. Entonces, en teoría, un equipo puede terminar disparando 12 cartuchos al objetivo uno.

Los equipos deben disparar al menos 3 cartuchos a un objetivo y obtener un impacto, antes de seguir adelante.

- Los equipos con mejor puntuación avanzarán a la final en el tercer día. Este número aún no ha sido determinado, pero normalmente es un finalista por cada cinco tiradores (es decir, 77 tiradores = 15 finalistas, como siempre redondeamos hacia abajo)

### **Día 2 o 3 FINALES (en caso de dos días de cualificaciones):**

- Los rangos objetivo serán aproximadamente de 1300 a 2000 yardas.

Los equipos con mejor puntuación procederán a la final. Los tiradores tendrán 5 minutos para configurar y 10 minutos para completar el curso de fuego de los tres objetivos. Si no acaban su tiempo antes de disparar todos sus cartuchos, los tiradores dispararán un total de 15 tiros. El equipo debe dar en el blanco para avanzar al siguiente y disparar un mínimo de 5 tiros antes de pasar al siguiente objetivo. Los impactos después del quinto disparo permitirán la progresión al siguiente objetivo, pero no otorgarán ningún punto.

### **PUNTUACIÓN:**

El sistema de puntuación está diseñado para ser justo y dar más puntos para los golpes de la primera ronda y agrega un multiplicador proporcional a los objetivos a mayores distancias. Todos los competidores dispararán bajo el mismo sistema. Todos los tiradores tienen la misma oportunidad de conseguir todos los puntos disponibles.

Seguimos desarrollando este sistema y se amplía en detalle a los tiradores que están participando en la competencia.

## KO2M

- Los rangos objetivo serán de aproximadamente 1500 a 2600 yardas. Los tiradores tendrán 5 minutos para configurar y 9 minutos para completar su cadena de cinco objetivos disparando un total de 13 cartuchos. El procedimiento es simple, después del objetivo de perforación fría, que es un solo cartucho, el equipo debe impactar un objetivo para moverse al siguiente. Las primeras 3

cartuchos disparadas a cada uno de los objetivos (más allá del Cold Bore) son para puntuación, después de eso, el equipo disparará solo para obtener el impacto que le permita avanzar al blanco siguiente pero sin puntuación adicional. Entonces, en teoría, un equipo puede terminar disparando 12 cartuchos al objetivo uno.

Los equipos deben disparar al menos 3 cartuchos a un objetivo y obtener un impacto, antes de seguir adelante.

- Los equipos con mejor puntuación avanzarán a la final en el tercer día. Este número aún no ha sido determinado, pero normalmente es un finalista por cada cinco tiradores (es decir, 77 tiradores = 15 finalistas, como siempre redondeamos hacia abajo)

### **Día 2 o 3 FINALES (en caso de dos días de cualificaciones):**

- Los rangos objetivo serán aproximadamente de 2600 a 3600 yardas.

Los equipos con mejor puntuación procederán a la final. Los tiradores tendrán 5 minutos para configurar y 10 minutos para completar el curso de fuego de los tres objetivos. Si no acaban su tiempo antes de disparar todos sus cartuchos, los tiradores dispararán un total de 15 tiros. El equipo debe dar en el blanco para avanzar al siguiente y disparar un mínimo de 5 tiros antes de pasar al siguiente objetivo. Los impactos después del quinto disparo permitirán la progresión al siguiente objetivo, pero no otorgarán ningún punto.



19 AL 23 DE JULIO 2023

POLIGONO CAIPULLI  
OSORNO - CHILE

## PUNTUACIÓN:

El sistema de puntuación está diseñado para ser justo y dar más puntos para los impactos con el primer disparo y agrega un multiplicador proporcional a los objetivos a mayores distancias. Todos los competidores dispararán bajo el mismo sistema. Todos los tiradores tienen la misma oportunidad de conseguir todos los puntos disponibles.

Este sistema de puntuación y su fórmula será explicada a los participantes durante el briefing de la competición.