



Equipos:

Esta constituidos por dos personas, tirador y observador, este equipo debe permanecer sin cambios en toda la competencia.

Respecto al arma, debe ser de su propiedad acreditada con su padrón y permiso de transporte respectivo.

Nota: Ambos pueden ser spotters pero compiten con una diferencia al menos de 3 equipos.

Distancia de tiro y tamaño de blancos:

La distancia de los blancos varía entre los 300 y 1.000 metros

La competencia consta de 5 blancos metálicos suspendidos desde el suelo en un atril y poseen tamaños definidos:

- 300 a 600 metros 30x30 cm
- 600 a 900 metros 40x40cm
- 1.000 metros 50x50cm
- Blanco "Cold bore" 20cm instalado a los 500-700 metros

Armas:

Los calibres permitidos son:

- 222
- 223 Rem
- 22-250
- 6mm en todas sus variantes (BR, Dasher, Creedmoor)
- 6.5mm en todas sus variantes (Lapua, Creedmoor, Prc)
- 270w
- 260 Rem
- 308w
- 30.06
- No hay restricción de peso, bípode, extensor de bípode, ni diámetro de cañón
- Cada arma debe ser presentada al juez para su marcación y revisión el día de puesta a Zero.





Sistemas Ópticos:

- Están permitidos todos los sistemas ópticos y de observación.

Indicadores de viento:

No habrá indicadores de viento en todo el campo de tiro, los equipos no podrán tener instrumentos de medición de viento ni banderas frente al puesto de tiro.

No está permitido disponer de indicadores de viento artificiales o tecnológicos manera subrepticia, esto significa descalificación (DQ)

Puesto de Tiro:

Espacio definido en la línea de tiro, en el cual se habilita una carpa o lona separadora donde cada equipo cumple su competencia. (solo ingresan tiradores y observadores)

Cada tirador debe traer su propia alfombra de tiro.

Distancia de Tiro:

El día del evento serán informadas por la organización, y habrá tiempo para ser corroboradas por cada equipo con sus propios medios.

Modalidad:

Se sorteará de manera aleatoria el orden de los equipos participantes para ejecutar la prueba. Cada tirador cuenta con de 9 minutos.

Cada tirador Dispara desde la posición tendido.

Puede disparar con apoyo (bípodes saqueto, monopod)

El tirador y observador deben lleva su equipo al mismo tiempo al puesto de tiro. (un solo viaje)





A la señal del juez, el tirador estará autorizado para entrar en posición y realizar ajustes y manipulaciones pertinentes.

El observador puede comunicarse con el tirador, pero no puede ayudar en la manipulación del rifle.

En caso de mal funcionamiento o incidente en el rifle, el tirador debe indicarlo o advertir al juez a viva voz y/elevando su mano.

En caso de fallos de cualquier tipo ligados al arma el tirador podrá solucionarlo dentro de su tiempo solo con el equipo que llevó al puesto de tiro, dos mal funcionamientos de la mismo origen dentro de los 9 min será motivo de descalificación.

En caso de mal comportamiento o conducta antideportiva del equipo, es el juez quien decidirá si continúa disparando o se retira de la línea de tiro.

El tiempo del cronometro no se detiene en ningún momento en caso de incidente o fallo por parte del equipo en competencia.

La munición debe estar siempre a la vista del árbitro (20+1)

Validación de impactos

La validación de los impactos será por parte de dos jueces, uno con aparato óptico normal y el otro mediante cámaras de video.

Los jueces son los únicos autorizados al uso de las cámaras de video y hacer sonar la alarma de impacto.

La revisión de las cámaras por parte de los equipos tiene un costo asociado de CLP \$80.000.

Los blancos golpeados son señalados por una señal sonora, audible para todos los presentes.

La señal de impacto es dada solo por el juez titular, en caso de que el equipo en competencia tenga alguna diferencia con el juez, es este quien decide si el impacto es válido.





El blanco se cuenta como impactado cuando es alcanzado por la bala en fuego directo, si los jueces observan un rebote o rebotes el blanco se considera NO impactado y no se otorga el puntaje.

Cualquier impacto dado por el público no será validado, esto perjudicando al equipo en competencia.

El equipo que reciba correcciones de ajuste por parte de terceros, por cualquier medio de comunicación o a viva voz, sea descalificado.

El equipo que dispare a un blanco que no corresponde a la secuencia (orden pre-establecido) será descalificado (DQ)

El equipo que dispare menos de 5 tiros por blanco (cantidad mínima por blanco excepto el Cold Bore) será descalificado (DQ)

Zero Range

Cada club debe destinar un día y horario de verificación de zero de sus armas (3 tiros por tirador)

En esta actividad se puede hacer medición de velocidad con cronógrafos u otro método para todos los competidores.

La organización dispondrá del lugar y horario para tal actividad dentro del campo de tiro.

Ej. Día de la competencia 8.30 a 9.30

No estará permitido realizar ajuste de zero en otras locaciones u horarios dentro del campo de tiro, esto significará descalificación. (DQ)

Seguridad

Cada tirador es responsable de su armamento y de la correcta ejecución de sus disparos, respetar las leyes y reglamentos vigentes en Chile.





Protección auditiva y visual de uso obligatorio.

No se permite la comunicación por radio entre tirador y el observado o alguien del público (DQ)

Antes y al terminar la secuencia de tiro, el arma debe tener una bandera de seguridad instalada, la no utilización de dicha bandera dará lugar a la descalificación del equipo. (DQ)

Todos los equipos deberán contar con bandera indicadora de recámara vacía de manera obligatoria.

Cada equipo será supervisado por los jueces en todo el tiempo de la competencia.

Detalles complementarios de la competencia:

Cada equipo tiene 4+1 blancos pintados y 9 minutos para completar sus tiros.

Junto a ellos, dos jueces con visores y/o pantallas de video encargados de validar los impactos.

Mientras un equipo está disparando, el siguiente equipo tiene 3 minutos para prepararse, al otro lado de los árbitros en otro puesto de tiro adyacente.

El primer disparo es a un blanco redondo situado a X distancia bajo la premisa de Cañón Frío. (Cold Bore - CB)

Luego, del blanco CB, el tirador debe dar en el primer blanco con al menos un impacto (Los 5 tiros otorgan puntaje) y así sucesivamente hasta el 4to blanco.

De no impactar un blanco no podrá avanzar al siguiente hasta que este sea impactado.

Cada tiro impactado suma puntaje, siempre y cuando este haya golpeado dentro de los 5 tiros asignados por blanco.

Ejemplo: Si un tirador no golpea un blanco dentro de sus 5 tiros iniciales y lo logra en el 6to tiro, ese blanco no sumará puntaje, pero si, le dará la opción para el siguiente blanco con los 5 tiros que le corresponden, en resumen, si no impacta en los 5 tiros va perdiendo disparos en el último blanco.





Secuencia ideal

- Cold Bore: 1 disparo
- Primer objetivo: 5 disparos
- Segundo objetivo: 5 disparos
- Tercer objetivo: 5 disparos
- Cuarto y último objetivo: 5 disparos

Copa King 1k: 20 disparos + 1 disparo en frio.

Al final de cada competencia se calculan los puntos de cada equipo para establecer la premiación de la fecha.

