

REGLAMENTO KING OF 22 LR

Equipos:

Estos son 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.

Distancia de Tiro:

La distancia varía entre los 200 y 500 metros

Etapas Clasificatorias:

Consta de 4 blancos metálicos de 30x30cm entre los 200 y los 350 metros.

Etapas Finales:

Son 3 blancos metálicos de 30x30cm entre los 350 y 500 metros. Cada tirador consta de 9 minutos para completar cada etapa.

Objetivos (Blancos):

Son blancos metálicos suspendidos a cierta distancia del suelo, todos de la misma medida 30x30cm

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

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

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

Zero Range:

Cada club debe destinar un día y horario de verificación de zero de sus armas (3 tiros y se excluye medición de velocidad) para todos los competidores que lo deseen.

Ej. Día anterior de la competencia Horario 14:00 a 17:00 horas

Armas:

El único calibre permitido es el 22lr, munición de fábrica sin modificaciones, ya sea, en pólvora y/o puntas.

No hay restricción de peso, bipode, extensor de bipode.

Cada arma debe ser presentada al árbitro para su marcación y pesaje el día de puesta a Zero.

Sesión de tiro:

El tirador debe llevar todo su equipo al mismo tiempo al puesto de tiro. A la señal, el tirador debe hacer todos los ajustes y manipulaciones.

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 árbitro levantando su mano.

En caso de incidentes de cualquier tipo ligados al arma y/o mal comportamiento del equipo es el árbitro quien decidirá si continúa disparando o se retira de la línea de tiro. El tiempo del cronómetro no se detiene en ningún momento en caso de incidente por

parte del equipo en competencia.

La munición debe estar siempre a la vista del arbitro (14+1 en la clasificación y 15 en la final), esto es para controlar el numero de disparos.

Puesto de Tiro:

Espacio definido en la línea de tiro, en el cual se habilita una carpa o lona donde cada equipos cumple su competencia.

Cada tirador debe traer su propia alfombra de tiro. Sistemas Ópticos y Protección auditiva: Están permitidos todos los sistemas ópticos y de observación.

No se permite la comunicación por radio entre tirador y el observador, con excepción para auriculares con cancelación de ruido.

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.

Comunicación con los espectadores:

Esta prohibida toda comunicación con el publico, en el caso que esto ocurriese será descalificado el equipo en competencia .

Reporte de impactos:

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 arbitro, es este quien decide si el impacto es valido.

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 condisera NO impactado y no se otorga el puntaje.

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

Seguridad en el Evento:

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

Antes y al final de la secuencia de tiro, el arma debe tener una bandera de seguridad, la no utilización de dicha bandera dara lugar a la descalificación del equipo.

Distancia de Tiro:

El dia del evento serán informadas por la organización, y habrá tiempo para ser corroboradas por cada equipo. Fase de Clasificación:

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

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

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

El primer disparo es a un blanco redondo situado a X distancia bajo la premisa de Cañon Frio.

Luego, del blanco COLD BORE, el tirador debe dar en el primer blanco con al menos un impacto y asi sucesivamente hasta el 4to blanco.

De no impactar un blanco no podrá avanzar al siguiente y el equipo será descalificado.

- Primer objetivo: 3 disparos
- Segundo objetivo: 3 disparos
- Tercer objetivo: 3 disparos

Cuarto y ultimo objetivo: 3 disparos Clasificación: 13 disparos + 1 disparo en frio.
Al final de las clasificaciones se calculan los puntos de cada equipo para establecer una clasificación

Los 10 mejores equipos pasan a la final Etapa Final:

En esta etapa cada equipo cuenta con 9 minutos para realizar 15 tiros, tal cual la etapa de clasificación el siguiente equipo puede prepararse 3 minutos antes de que termine el equipo esta en competencia.

- Primer objetivo: 5 disparos
- Segundo objetivo: 5 disparos
- Tercer objetivo: 5 disparos