

BASES CAMPEONATO DUELO
EN EL POLIGONO DE LO AGUIRRE
CLUB DE TIRO AL BLANCO, PESCA, CAZA Y DEPORTES NAUTICOS
“LOS CONDORES”

Obligaciones que debemos cumplir de la Resolución Exenta N° 669

Es obligación entregar una Declaración Jurada simple, cada vez que asista al polígono, como deportista o acompañante, dicho documento lo proporciona el club por correo electrónico.

El Club proporciona los siguientes insumos de higiene, alcohol gel, toalla de papel, jabón líquido y papel higiénico.

Los reglamentos de competición fueron modificados según normas de seguridad del Polígono de CODEFEN aprobadas por los clubes que utilizamos dicho recinto.

Respetar distanciamiento social de al menos 2 metros cuando realiza la actividad de tiro, respetar las demarcaciones en el suelo. El uso de mascarilla es de carácter obligatorio y será de responsabilidad del usuario contar con ella en todo el polígono. Al ingreso será controlada la temperatura a todas las personas.

Todo competidor o público en general deberá usar protectores visuales (anteojos) y protectores de oído. A las personas que no tengan dichos elementos se les pedirá que abandonen el área de tiro.

Bases

La inscripción del deportista se debe ejecutar 30 minutos antes del inicio de la competencia. No se permiten inscripciones una vez iniciado el evento.

El competidor cuando se dirija a la zona de tiro, deberá hacerlo con el arma en una caja de transporte o bolsón con cierre, adecuada para el traslado, no puede trasladar el arma en las manos. El arma deberá ser transportada abierta y descargada con la cinta de seguridad. La munición no puede ser transportada en dicha caja o bolsón. Siempre la munición separada de las armas. Puede llevar los cargadores en los bolsillos, otra caja o bolsón.

NO está permitido portar armas adosadas al cuerpo, la cintura o en cualquier otro lugar de su vestimenta.

El competidor puede cargar munición en todos los cargadores que estime para las pruebas esto solo se puede hacer en la “**zona caliente**” lugar especial para colocar munición en los cargadores, siempre apuntando al talud. **NO puede cargar ni manipular el arma.** El deportista que necesite revisar su arma descargada deberá hacerlo en una mesa destinada especialmente para esa actividad, previa solicitud al Oficial de Campo.

El competidor debe llevar sus cargadores listos para efectuar la prueba, **no** los puede cargar en la línea de tiro. Se exceptúa de esta condición a los que disparan revólveres y no tienen cargadores.

Para esta prueba se deben instalar siempre la cancha para 3 deportistas.

La ubicación del lugar del deportista inscrito debe ser al azar.

Todo competidor debe ejecutar la prueba completa.

Estará demarcado en suelo el lugar de tiro del deportista.

Cuando el competidor es llamado a la línea de tiro, es de su responsabilidad llegar preparado para disparar, cumpliendo con todo lo establecido en las bases de este campeonato, conocer los procedimientos de la cancha y las ordenes de polígono. Si el tirador tiene alguna duda o impedimento alguno de los procedimientos de la pista u órdenes de polígono, deberá plantearlo directamente al Oficial de Campo, antes de entrar a la estación de tiro.

El competidor estará ubicado en un lugar demarcado, no puede pasar su cuerpo o los pies sobre él o fuera de él.

Se dispara a una figura metálica de color negro, que se asemeja a una figura humana y la prueba consiste en 4 impactos en un blanco metálico ubicado a 15 metros, primer impacto en figura circular superior lado derecho color blanco, segundo impacto en disco ubicado al centro de la figura metálica de color blanco, tercer impacto en disco circular lateral derecho de la figura, color blanco, cuarto impacto y último en disco circular abatible situado a 10 metros, que define el resultado y lugar en la prueba de Duelo.

La munición a utilizar debe ser segura y apropiada. El calibre es el .22, 9 mm, 38 Spl, 40 S&W. No se permite munición recargada, múltiples proyectiles y tampoco magnum. La velocidad mínima descrita debe ser 750 f/s.

El juez pregunta si, **conoce la prueba**. Si responde que **NO** la conoce, el competidor deberá abandonar la zona para recibir la instrucción correspondiente de un instructor.

El juez da la orden de: **“CARGUE Y PREPARE”** el tirador debe esperar con el arma a 45 grados apuntando al suelo con el dedo fuera del disparador, a continuación, se escuchará la señal audible (pito o chicharra), que da comienzo a los disparos del competidor.

Si tiene falla en el arma o munición el competidor deberá mantener el arma en la mano siniestra, apuntando el cañón en 45 grados hacia el suelo, no puede tener dedos en el disparador o gatillo y levantar la diestra para ser asistido por el Juez u Oficial de Campo.

Para abandonar la línea de tiro, terminada la competencia, debe estar el arma abierta y descargada con la cinta de seguridad puesta e inspeccionada por el Oficial de Campo o Juez. Posteriormente el arma guardada en su caja o bolsón. Manteniendo siempre la munición separada del arma.

Es motivo de **“AMONESTACION VERBAL”**. **Barrer con el arma descargada** los 180 grados en la zona de tiro. Dejar caer el arma descargada. Abandonar la línea de tiro. Cualquier situación o actitud descontrolada. Descarga de arma accidental.

Es motivo de **“DESCALIFICACION INMEDIATA DE LA COMPETENCIA”**. Portar el arma con cargador. Abandonar la línea de tiro con el arma cargada. **Barrer con el arma cargada** los 180 grados en la zona de tiro. Encontrarse bajo la influencia del alcohol o drogas. Cualquier conducta antideportiva. Cualquier falta de respeto en palabras o gestos dirigidos a los jueces u Oficial de Campo igualmente a otros competidores.

La clasificación del deportista será en el orden que queden los discos abatidos a 10 metros.

Organización e inscripción de los competidores de la prueba DUELO

6 competidores

1.- nombre

° A nombre

2.- nombre

1°

3.- nombre

° B nombre 2°

4.- nombre

3°

5.- nombre

° C nombre

6.- nombre

8 competidores

1.-

2.- A

3.- 1°

4.-

5.- B 2°

6.-

7.- C 3°

8.-

9 competidores

1.-

2.- A

3.-

4.- 1°

5.- B 2°

6.- 3°

7.-

8.- C

9.-

10 competidores

1.-

2.- A

3.- X1

4.- B

5.- 1°

6.- C 2°

7.- X2 3°

8.- D

9.-

10.- E X3