

La modalidad tiene 3 categorías: Sporter, Varmint Ligero y Varmint pesado (cal. 22).

*En nuestro territorio autonómico, hasta que exista un mínimo de 10 deportistas por categoría, las competiciones se realizan sin diferenciar las categorías.

Gatillo sin límite – Peso máximo del arma: 6.804 g (Varmint pesado). Tiempo preparación 5 minutos.

-Cualquier dispositivo, complemento, contorno o dimensión de un rifle, diseñada para actuar conjuntamente con cualquier equipo para guiar su retorno a la posición de disparo, sin la necesidad de volver a apuntar el rifle ópticamente para cada disparo, se considerará ilegal.

– Blancos BR-50 /50 m 75 disparos divididos en 3 fases (rondas) de 25 disparos cada una en 20 minutos.

*En caso de cualquier emergencia en la galería se dará la orden de: “Emergencia – Alto el Fuego – Abran los cerrojos”

Proceso de competición y órdenes de galería:

1.- “Deportistas a sus puestos” – 5 minutos de Preparación → “Pueden sacar las armas”.

- Cerrojos fuera o recámaras abiertas” (Banderas de seguridad insertadas)

PRIMERA RONDA:

2.- “Ha terminado el tiempo de preparación”

3.- “Primera ronda de competición” – “¿Deportistas preparados?” (si alguien dice que no está preparado se pueden dar 3 minutos más como máximo).

”INSERTEN EL CERROJO”- “Tienen 20 minutos para completar la prueba” “FUEGO”- Pitido-

(En esta 1ª ronda se permite que si el primer disparo ha sido erróneo no incurrirá en penalización, deberá avisar al árbitro para que lo anote C.8.6)

*Se avisará a los deportistas cuando queden: 10 minutos, 5 Minutos y 30 Segundos.

4.- “ALTO EL FUEGO – Retiren los cerrojos de los rifles y abandonen las mesas” (se permite descargar el rifle con un disparo, salvo casos de emergencia).

*En cada serie los tiradores cambiarán de puesto de tiro no usando los puestos laterales de la galería.

6.- Cambio de blancos – Se dan aproximadamente 20 minutos entre tandas.

Segunda Tanda → procedemos con el punto N°3 Indicando que corresponde a la SEGUNDA TANDA.

Tercera Tanda → procedemos con el punto N° 3 Indicando que corresponde a la TERCERA TANDA.

“Fin de la competición”

7.- Los árbitros revisan las armas y autorizarán la recogida y salida de los puestos.

Advertencias:

- Ninguna munición puede ponerse en la carabina hasta la orden de FUEGO.
- La cuenta del tiempo comienza con la palabra FUEGO y termina con ALTO el fuego.
- Cualquier disparo antes de la palabra fuego o después de Alto el Fuego, implica la descalificación del tirador.
- En cualquier momento el árbitro podrá comprobar las armas y el equipo.
- Los deportistas no podrán levantarse de su puesto, mientras no termine la tanda.
- Múltiples disparos en una diana, cuenta el más bajo y penaliza 1 punto C.8.4.
- Los disparos que tocan el recuadro de diana sin puntuación, puntúan como 4.