

RETO
MENDOZA[®]
QUINTA EDICIÓN

REGLAMENTO 2023

REGLAMENTO

"RETO MENDOZA QUINTA EDICIÓN"

El presente reglamento es el instrumento que permite el desarrollo y la organización del evento TIRO A SILUETA METÁLICA MENDOZA, mismo que fue organizado por Mendoza Shooting Sport S.A.P.I de C.V. que tiene como objetivo fomentar el deporte para mejorar la calidad de vida e integración social y familiar.

SEDE:

COMITÉ OLÍMPICO MEXICANO

¿CÓMO LLEGAR?



DA CLICK AQUÍ

BASES.

Para esta justa las categorías serán: categoría mayor y juvenil tirando a siluetas metálicas Mendoza.

Categoría juvenil: Edad mínima de 06 años y máxima 15 años, para el caso de los menores de edad los padres (Papá, Mamá o Tutor) deberán firmar la autorización expresa por escrito para su participación.

Categoría mayor: Edad mínima 16 años, todos los tiradores(as) inscritos deberán llenar su ficha de inscripción y firmar la responsiva en caso de cualquier accidente.

¡IMPORTANTE!

No se permitirá el acceso a la línea de tiro a quien no demuestre el correcto uso de su arma.

HORARIOS.

JUVENIL:

09:00 A 10:00 HRS
09:30 A 10:00 HRS.
10:00 HRS.
12:00 HRS.

REGISTRO Y CERTIFICACIÓN.
PRÁCTICA.
INICIO DE COMPETENCIA.
CEREMONIA DE PREMIACIÓN.

MAYOR:

12:00 A 01:00 HRS.	REGISTRO Y CERTIFICACIÓN.
12:00 A 01:00 HRS.	PRÁCTICA.
13:30 HRS.	INCIÓ DE COMPETENCIA
16:30 HRS.	CEREMONIA DE PREMIACIÓN.

10:00 a 11:30 HRS TALLER PARA TIRADORES AMATEURS

¡ Recuerda que el tiro deportivo es para todos! En caso de ser tirador amateur deberás llegar al taller de iniciación para capacitarte y estes listo en tú competencia.

COMPETENCIA JUVENIL ARQUERÍA:

12:00 A 01:00 HRS.	REGISTRO Y CERTIFICACIÓN.
12:00 A 01:00 HRS.	PRÁCTICA.
13:30 HRS.	INCIÓ DE COMPETENCIA
15:30 HRS.	CEREMONIA DE PREMIACIÓN.

LOS TIRADORES.

Únicos mecanismos aceptados serán los designados por categoría.

EL TIRADOR.

- Tendrá un número asignado.
- Deberá presentar su rifle para una verificación ante el área técnica, para asegurar que su rifle entra en la modalidad de tiro respectiva.
- Cumplir las medidas de seguridad en todo momento.
- El tirador no debe cargar su arma hasta que no ocupe el puesto de tiro, el arma la dirigirá en dirección al campo de tiro y solamente cuando el Juez le de autorización para comenzar.
- En ningún caso se permitirá compartir rifle durante la competencia.

(Recuerda que contamos con préstamo de rifles de manera gratuita)

MOTIVOS DE DESCALIFICACIÓN.

- No tener colocado el número de competidor al reverso de la camiseta.
- Tirar fuera del área permitida.
- No cumplir con las reglas de seguridad Mendoza Sports (leanse más adelante).
- Actitudes antideportivas con los jueces o competidores.
- Se detecta que el competidor está bajo la influencia de estupefacientes y/o bebidas alcohólicas estará dado de baja automáticamente.
- No se permite la asistencia del apuntador en la línea de tiro. (la única persona que podrá estar en la línea de tiro es el competidor).

SEGURIDAD.

Los rifles deben ser transportados en posición "abierta".

El rifle deberá estar descargado hasta que el competidor esté en la zona de tiro.

Mantenga el dedo fuera del disparador y cubre disparador.

No apuntar a nadie ni nada fuera de las zonas de tiro.

Una vez que el arma está cargada en la línea de tiro, no quitar el seguro hasta antes de realizar el disparo.

Si se declara el alto al fuego todos los tiradores descargaran su arma (disparar un diábolo a la tierra es regularmente la mejor forma) y se abrirán los cañones o las palancas en cuyo caso aplique, dejando el rifle en su mesa correspondiente.

En la zona de tiro el cañón deberá encontrarse después de la línea y el gatillo antes de esta.

En zona de tiro se utilizará un silbato. Un silbido largo significa alto al fuego y dos cortos que se puede comenzar a tirar.

JUECES.

Serán designados por Mendoza Shooting Sports.

SILUETA METÁLICA CON MENDOZA.

PUESTOS DE TIRO.

Los puestos de tiro serán cuadrados de 1.20 m de lado. En la medida de lo posible, los puestos de tiro deben estar planos y en cualquier caso el tirador debe poder mantenerse en pie sin resbalar.

POSICIÓN DE TIRO.

El tirador adoptará la posición de pie, preparado para tirar, es decir que los dos pies están en el interior de límite del puesto de tiro, el arma solo será sostenida por las dos manos y apoyado en el hombro.

PRUEBA DE LAS ARMAS.

Bajo ningún pretexto, la prueba del arma podrá hacerse en el puesto de tiro. Antes de comenzar su competencia, el tirador podrá, si lo desea, comprobar el funcionamiento de su arma en un puesto en la zona de práctica.

REGLAS GENERALES.

Contando con 4 balcones de 5 siluetas cada una.

No se podrá utilizar chaleco o chamarra de tiro, así como guantes y rodilleras, arnés o correas que ayuden a la estabilidad adicional de la posición de tiro.

En caso de existir empates, se realizarán a dos tiros únicos a 2 siluetas a la misma distancia de 20 metros, en posición a pie. En caso de que persista el empate se pasara a posición de rodilla. Si los empates fueran múltiples, se tirará una estación completa y se tomará ese score como el definitivo para la decisión.

Por cada dos tiradores habrá una Juez (designado por Mendoza) quien tendrá la palabra final en cualquier disputa que se presente.

Es responsabilidad del tirador verificar con el Juez si los puntos correctos fueron marcados en la hoja de calificación correspondiente. Una vez pasando de estación, el tirador acepta la calificación y ninguna contestación que contradiga la decisión del Juez será admitida.

Si el tirador está en desacuerdo con la decisión del Juez, la reclamación debe ser hecha inmediatamente, sobre el puesto de tiro, levantando el brazo y diciendo "RECLAMACIÓN o "PROTESTA".

REVISIÓN DE RESISTENCIA.

Si una silueta no cayera por cualquier motivo se le llamará al juez y se tomará un nuevo tiro para mostrar que no cae, si ese rifle logra tirar la silueta, ambos disparos del primer tirador serán contados como cero, si la silueta no cayera se reacomodará y los tiros serán realizados de nuevo, solo un tirador puede avisar de este caso.





En caso de que el aire o cualquier caso fortuito por la naturaleza tire la silueta, esta será levantada y el tirador podrá intentar el tiro nuevamente solo por la silueta que se cayó. Contará como “cero” si el tiro se hace a otra silueta.

Cuando el competidor tire una silueta de otro tirador en cuyo caso al tirador que cometió el error el punto contará como “cero” y el tirador afectado deberá esperar a que termine la ronda para que la silueta sea levantada y así poder realizar el disparo únicamente por la silueta abatida contará como “cero” si el tiro se hace a otra silueta.

En caso de presentarse algún problema que involucre reglas o percepciones, serán los jueces quien tengan la última palabra en la resolución de cualquier asunto. Siendo invalidadas cualquier otra opinión tanto de competidores como de acompañantes.

EL TIRO ES DECLARADO “BUENO”.

Cuando la silueta se haya abatido completamente.

EL TIRO ES DECLARADO “CERO”.

Cuando haya tocado la silueta y esta no se haya abatido.
Si hacen más de la cantidad de tiros estipulados.

PENALIZACIONES.

Todos los tiradores participantes de “TIRO A SILUETA METÁLICA MENDOZA” aceptan íntegramente este reglamento y declaran conocer el presente.

La violación de un apartado del reglamento dará lugar a una advertencia por parte el Juez y en caso de reincidencia o negativa a obedecer, el jurado podrá condenar al tirador: A la pérdida de un punto o la exclusión de la competencia.

En caso de presentarse algún problema que involucre reglas o percepciones serán los jueces quien tengan la última palabra en la resolución de cualquier asunto siendo invalidadas cualquier otra opinión tanto de competidores como de acompañantes.

ACOMPañANTES.

El acompañante del tirador deberá mantenerse en la zona asignada y no cruzar fuera de esta.



CATEGORÍA MAYOR.

- Edad: 16 años en adelante.
- Mecanismo: Resorte y Nitro pistón.
- Calibre: 4.5 y 5.5 mm.
- Tipo de diábolo: Libre (el de su preferencia).
- Energía a boca de cañón del rifle: de 8 a 22 Joules.
- Velocidad desde: 450 fps / 137 m/s.
- Distancia: 15, 20, 25 y 35 metros.
- Mira abierta.
- La posición de tiro obligatoria será de pie.
- Se le tira a silueta metálica a diferente distancias.
- En cada set se realizan 5 disparos por cada juego de siluetas (un disparo a cada silueta).
- El tiempo es de 3 minutos para los 5 disparos.
- El rifle no deberá contar con tercio, cachetera o conterón móviles siendo aceptados únicamente rifles stock sin modificaciones exteriores.
- Está prohibido el uso de aparatos electrónicos como celulares, range finders o anemómetros en la zona de tiro durante el tiempo que dure la competencia, el uso de inclinómetros e indicadores de viento solo se permiten mientras sean analógicos y estén montados directamente en el rifle durante toda la competencia.

LA COMPETENCIA SE DIVIDIRÁ EN 3 Rondas (INICIAL, CLASIFICACIÓN Y FINAL).

- Se le tira a un juego de siluetas como la que aparece en el anexo 1.
- Se contará con un carril de práctica, antes de la competencia (verificar horario) para que el participante pueda observar dónde está pegando su rifle y pueda triangular.
- No se permite el ajuste de las miras una vez iniciada la competencia.
- Sí cualquiera de los participantes es sorprendido ajustando la mira será descalificado.
- La prueba es de 05 (cinco) tiros, uno por cada una.

RONDA INICIAL.

Se realizarán 5 disparos en cada distancia para un total de 20 disparos con un máximo de 3 minutos por cada 5 disparos con cambio de posición.

RONDA DE CLASIFICACIÓN.

Se realizarán 5 disparos en cada distancia para un total de 20 disparos con un máximo de 3 minutos por cada 5 disparos con cambio de posición.

El juez califica y la mitad de los competidores con mayor puntaje son los que pasan (50% +1) a la FINAL.

RONDA FINAL.

Se realizarán 5 disparos en cada distancia para un total de 20 disparos con un máximo de 3 minutos por cada 5 disparos con cambio de posición.

El Juez califica conforme a mayor puntaje, y con base en esté, es asignado el primero, segundo y tercer lugar.

MOTIVOS DE DESCALIFICACION.

- No tener colocado el número de competidor al reverso de la camiseta.
- Tirar fuera del área permitida.
- No cumplir con las reglas de seguridad.
- Actitudes antideportivas con los jueces o competidores.
- Si se detecta que el competidor está bajo la influencia de estupefacientes o bebidas alcohólicas será dado de baja automáticamente.
- No se permite la asistencia del apuntador en la línea de tiro (la única persona que podrá estar en la línea de tiro es el competidor).

DISTANCIA DE LAS SILUETAS.



35 metros



25 metros



20 metros



15 metros

CATEGORÍA JUVENIL

- Edad: 06 años a 15 años
- Mecanismo: Resorte y Nitro pistón.
- Calibre: 4.5 y 5.5 mm.
- Tipo de diábolo: Libre (El de su preferencia).
- Energía a boca de cañón del rifle: de 8 a 22 Joules.
- Velocidad desde: 450 fps / 136 m/s.
- Distancia: 10, 15 y 20 metros.
- Mira abierta. No se acepta mira de túnel óptico. La competencia se divide en 3 rondas (inicial, clasificación y final).
- Se le tira a silueta metálica tradicional.
- En cada balcón se realizan 5 disparos por cada juego de siluetas (un disparo a cada silueta).
- El tiempo es de 4 minutos para los 5 disparos.

LA COMPETENCIA SE DIVIDIRÁ EN 3 RONDAS (CLASIFICACIÓN, INICIAL Y FINAL).

- Se le tira a un juego de siluetas como la que aparece en el anexo 1.
- Se contará con un carril de práctica, antes de la competencia (verificar horario) para que el participante pueda observar dónde está pegando su rifle y pueda triangular.
- No se permite el ajuste de las miras una vez iniciada la competencia.
- Si cualquiera de los participantes es sorprendido ajustando la mira será descalificado.
- La prueba es de 05 (cinco) tiros, uno por cada una.

RONDA INICIAL.

Se realizarán 05 disparos en cada distancia para un total de 20 disparos con un máximo de 3 minutos por cada 5 disparos con cambio de posición. El juez calificará y la mitad de los competidores con mayor puntaje son los que pasan a la ronda de clasificación. 50% +1.

RONDA DE CLASIFICACIÓN.

Se realizarán 5 disparos en cada distancia para un total de 20 disparos con un máximo de 3 minutos por cada 5 disparos con cambio de posición. El juez califica y la mitad de los competidores con mayor puntaje son los que pasan (50% +1) a la FINAL.

RONDA FINAL

Se realizarán 5 disparos en cada distancia para un total de 20 disparos con un máximo de 3 minutos por cada 5 disparos con cambio de posición, el Juez califica conforme a mayor puntaje, y con base en éste, es asignado el primero, segundo y tercer lugar.

EL TIRO ES DECLARADO "BUENO".

Cuando la silueta se haya abatido completamente.

EL TIRO ES DECLARADO "CERO".

Cuando haya tocado la silueta y esta no se haya abatido. Si hacen más de la cantidad de tiros estipulados.

En caso de que el aire o cualquier caso fortuito de la naturaleza tire la silueta, esta será levantada y el tirador podrá intentar el tiro nuevamente únicamente por la silueta que se cayó, contara como "cero" si el tiro se hace a otra silueta.

Se aplicarán las reglas generales, presentes en este reglamento.

DISTANCIA SILUETAS (ANEXO 1)



20 metros



20 metros



15 metros



10 metros

MEDIDAS DE LAS SILUETAS. (ANEXO 2)

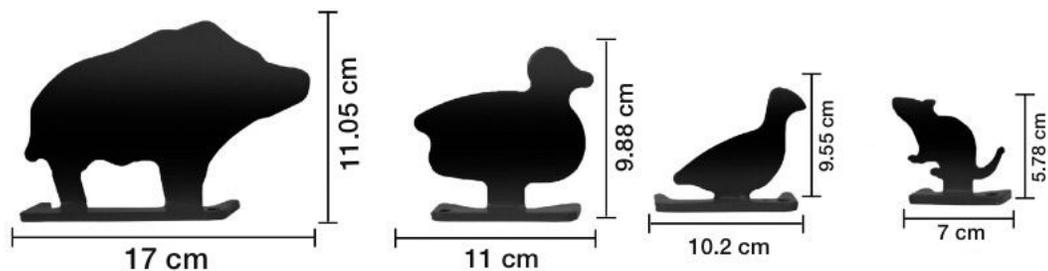


Imagen de carácter ilustrativo

IMPORTANTE:

En caso de que en alguna categoría no se llegara a tener el aforo suficiente podrá ser cancelada, sin responsabilidad alguna por parte del comité organizador, así mismo si el evento es suspendido por razones fortuitas MENDOZA SHOOTING SPORTS S.A.P.I DE C.V.

The image shows two young boys practicing archery in an outdoor setting. They are standing on a grassy field with a large log and some wooden structures in the background. The boy in the foreground is wearing a light blue and white striped shirt and blue jeans, holding a green compound bow. The boy behind him is wearing a yellow shirt and blue jeans, holding a red compound bow. Both are in the process of drawing their bows. The background features a clear sky and distant hills.

RETO
MENDOZA[®]
QUINTA EDICIÓN

COMPETENCIA JUVENIL

ARCO COMPUESTO

COMPETENCIA JUVENIL DE ARQUERIA.

Todos los tiradores deberán seguir las siguientes medidas:

- Deben traer su equipo de protección: Protector de brazo, dedos.

MOTIVOS DE DESCALIFICACION.

- No se permitirá realizar tiros fuera del área designada para esta actividad
- Actitudes antideportivas con los jueces o competidores.
- No se permite la asistencia del apuntador en la línea de tiro. (La única persona que podrá estar en la línea de tiro es el competidor)

JUECES.

Serán designados por " MENDOZA SHOOTING SPORTS"

MECANICA.

Arquería a 10 y 15 m (únicamente arco Mendoza)

- Edad: 10 a 15 años
- Arco compuesto
- Distancia: 10 y 15 metros
- Cantidad de flechas: 7 por ronda.

La competencia Se dividirá en 3 rondas (clasificación, primera y segunda ronda):

- Se le tira a una Diana como la que aparece en el anexo 3
- Sí cualquiera de los participantes es sorprendido ajustando las miras será descalificado
- La prueba es de 07 (siete) flechas a la misma diana en un tiempo de 8 minutos.

RONDA DE CLASIFICACIÓN

Se realiza a una distancia de 10 metros con todos los arqueros.

El juez calificara conforme a la Ronda inicial descartando las dos peores flechas de cada arquero y contabilizando el resto, la mitad de los competidores con mayor puntaje son los que pasan a la ronda de clasificación. 50% +1

PRIMERA RONDA

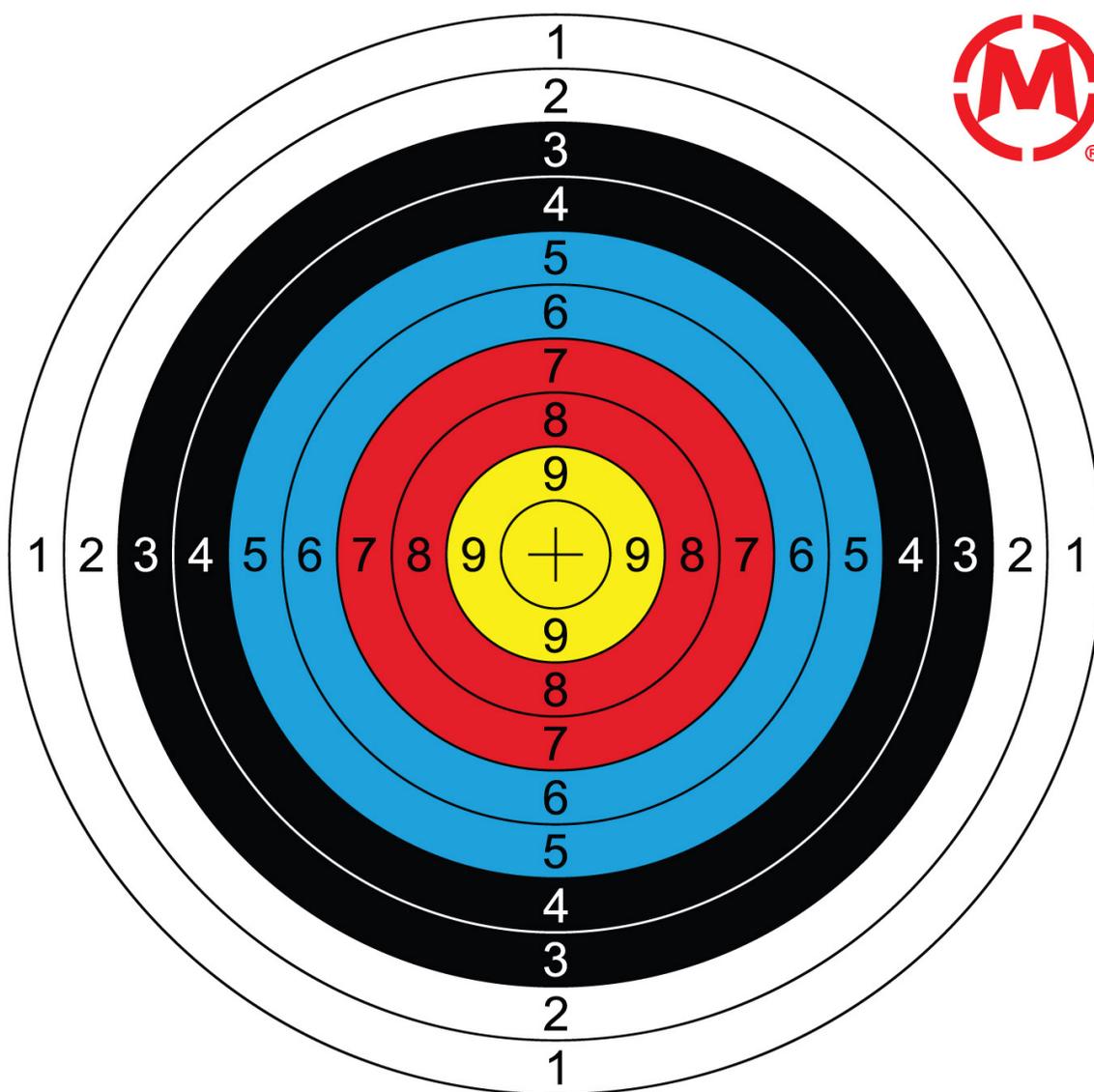
Se hará a una distancia de 10 metros con los arqueros seleccionados.

El juez califica conforme a la Primera Ronda y la mitad de los competidores con mayor puntaje son los que pasan (50% +1) a la segunda ronda.

SEGUNDA RONDA

Los tiradores se enfrentarán a 15 metros, el Juez califica conforme a mayor puntaje, y con base en éste, es asignado el primero segundo y tercer lugar.
Sistema de puntuación.

ANEXO 3



PREMIOS

AMBAS MODALIDADES



HASTA
\$20,000 MIL PESOS
ENTRE TODAS LAS CATEGORÍAS