

RETO MENDOZA



REGLAMENTO

6^{ta} EDICIÓN

REGLAMENTO

"RETO MENDOZA SEXTA 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 Sports 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.

Se divide en las siguientes modalidades: Rifles de quiebre con mira abierta y rifles de PCP con mira telescópica .

Categoría Juvenil: Edad mínima de 06 años con una máxima de 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.

CATEGORÍAS

RIFLE DE RESORTE:

Juvenil: 6 a 14 años.

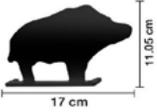
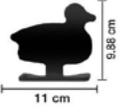
Amateur: 15 años en adelante

Master: 15 años en adelante.

***SI ES TU PRIMERA COMPETENCIA O TÚ PRIMERA VEZ TIRANDO
INSCRÍBETE EN AMATEUR***

RIFLES PCP

Master: 15 años en adelante

CATEGORÍA	JABALÍ 	PATO 	GANSO 	RATA 
RIFLE DE QUIEBRE MIRA ABIERTA (JUVENIL)	20 metros	20 metros	15 metros	10 metros
RIFLE DE QUIEBRE MIRA ABIERTA (AMATEUR)	25 metros	20 metros	15 metros	10 metros
RIFLE DE QUIEBRE MIRA ABIERTA (MASTER)	35 metros	30 metros	25 metros	20 metros
RIFLE PCP MIRA TELÉSCOPICA (MASTER)	45 metros	40 metros	35 metros	30 metros

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)

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 descargarán 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.

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.

Por cada dos tiradores habrá una Juez (designado por Mendoza) quien tendrá 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.

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.

Para "Desempate" y definir a los ganadores, se hará una competencia individual haciéndose uno o más disparos al balcón seleccionado por el Comité organizador.

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.

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.
- Se detecta que el competidor está bajo la influencia de estupefacientes 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).
- En caso de falla el tirador tendrá 10 minutos para componer su arma, pasado este tiempo y no pueda tirar estará descalificado.

"CATEGORÍAS RIFLES DE QUIEBRE MIRA ABIERTA"

- 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 30 Joules.
- Velocidad desde: 450 fps / 137 m/s.
- 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 MENDOZA.
- 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.
- El rifle no deberá contar con tercio, cachetera o conterón móviles siendo aceptados únicamente rifles stock sin modificaciones exteriores.

- 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.

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

- Se le tira a un juego de siluetas como aparecen a continuación.
- 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 04 (Cuatro) tiros, uno por cada una.

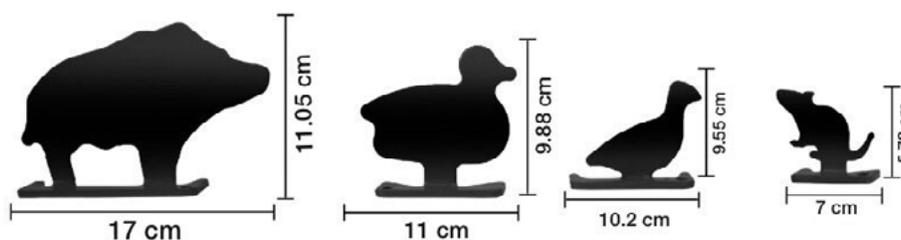


Imagen de carácter ilustrativo

RONDA INICIAL.

Se realizarán 5 disparos en cada distancia para un total de 20 disparos con un máximo de 4 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 4 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 4 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.

Para “Desempate” y definir a los ganadores, se hará una competencia individual haciéndose uno o más disparos al balcón seleccionado por el Comité organizador.

CATEGORÍA RIFLES DE PCP MIRA TÉLESCOPICA.

- Calibre: 4.5 Y 5.5 mm.
- Tipo de diábolo: Libre (El de su preferencia).
- Energía a boca de cañón del rifle: de 16 a 38 Joules
- Mira telescópica, no se acepta mira con visor lateral para teléfono o cámara.
- Todo rifle debe de estar cargado con su presión nominal de operación, no se permiten recargas de aire en la línea de tiro.
- Se permite el uso de chalecos, conterones ajustables, Cronómetro, Cojín de altura no mayor a 20 cm
- No está permitido: Lentes , Estuches, Tripies para armas y tiro olímpico, Uso de botas de tiro olímpico, uso de guantes de todo tipo así como algún objeto que pudiera dar apoyo en al brazo o a la mano con la que empuñe su arma.

RONDA INICIAL.

Se realizarán 5 disparos en cada distancia para un total de 20 disparos con un máximo de 4 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 4 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 4 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.

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.

Para "Desempate" y definir a los ganadores, se hará una competencia individual haciéndose uno o más disparos al balcón seleccionado por el Comité organizador.

PREMIOS

AMBAS MODALIDADES

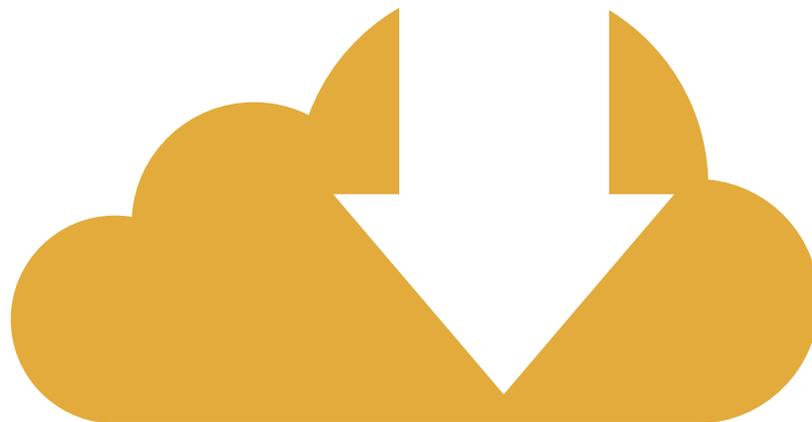


HASTA

\$30,000 PESOS

El monto total de los premios, será dividido entre los ganadores de las 5 categorías.

**¡EVITA FILAS Y DESCARGA TU RESPONSIVA
RECUERDA QUE DEBES LLENARLA CON TUS DATOS!**



[DESCARGALA AQUÍ](#)



IMPORTANTE:

En caso de que en alguna categoría no se llegara a tener el aforo suficiente MENDOZA SHOOTING SPORT S.A.P.I DE C.V., podrá tomará la decisión en ese momento de cancelar el evento, haciéndose esta responsable de realizar la devolución de las cantidades que hubieran sido pagadas por lo participantes, siempre y cuando las mismas sean comprobadas por cada uno de ellos, ahora bien, para el caso de que por cuestiones de caso fortuito o fuerza mayor MENDOZA SHOOTING SPORTS S.A.P.I DE C.V., se vea en la imposibilidad de llevar a cabo las actividades programadas, los participantes renuncian a reclamar la devolución de cualquier cantidad en el entendido de que las mismas fueron canceladas por cuestiones de seguridad y siempre en beneficio de estos por lo cual en este caso no existirá responsabilidad alguna por parte del comité organizador.

[AVISO DE PRIVACIDAD](#)

