

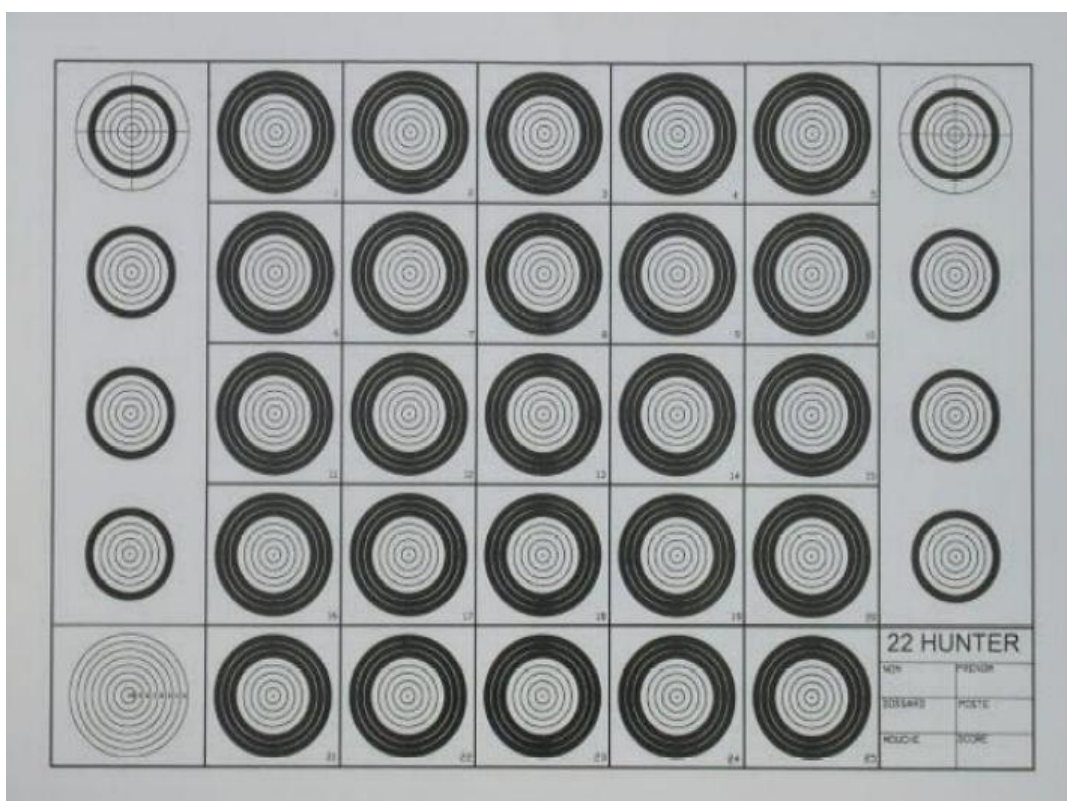
## REGLAMENTO Hunter 22

### 1. DISTANCIA DE TIRO

1. 50 metros.

### 2. BLANCO

1. Formato A3.
2. 8 blancos de prueba.
3. 1 blanco (enmarcado) señalado del 3 al 10. Las tres primeras zonas de los blancos son de color negro (3, 4 y 5) las otras son blancas.
4. 25 blancos de competición numerados del 1 al 25.
5. Diámetro del blanco de competición: 48 mm.
6. Diámetro entre las zonas: 6 mm.
7. Diámetro de la mosca: 1 mm.



### 3. TIPO DE TIRO Y POSICION

1. Tiro con apoyo sobre una mesa
2. El tirador debe estar sentado.

### 4. VELETAS

1. La posición y la altura de las mismas es libre, siempre y cuando no molesten al resto de tiradores.

### 5. ARMAS

1. Todas las armas serán del calibre 22 Lr, de cerrojo o semiautomáticas.
2. El peso máximo del arma será de 6,350 kilogramos (14 libras).
3. Disparador libre, con la excepción de disparadores eléctricos.
4. Visor sin límite de aumentos.
5. Forma de la culata libre, de no más de 76,4 mm de ancho (3 pulgadas).
6. Apoyos delantero o trasero (trípodes, bolsas, etc.) no pueden formar parte de la culata.
7. El rifle y / o el apoyo no debe estar fijado a la mesa.
8. Está permitido el uso de bípodes.

### 6. CATEGORÍA

1. WBSF (World Benchrest Shooting Federation): Los apoyos serán de conformidad con las normas WBSF (tipo Bench-Rest).

### 7. COMPETICIÓN

1. Categoría Stock / Open, de acuerdo con las normas del BR-50.
2. Veinte minutos (20) para la prueba y los veinticinco (25) disparos de competición.
3. Un único disparo por blanco de competición.
4. Una competición (2 o 3 entradas) debe desarrollarse en un solo día
5. Cada entrada de competición debe hacerse con al menos un intervalo de 30 minutos.
6. El sorteo de mesas se efectuará antes de colocar las veletas.

### 8. ÓRDENES DE TIRO

- *Disponen de 20 minutos para efectuar los disparos de prueba y los 25 de competición.*
- *Asegúrense de que los números de su mesa y blanco coinciden; avisen al árbitro de cualquier tiro cruzado.*
- *Tiradores ¿están listos?*
- *Introduzcan cerrojos,... carguen,... abran fuego.*
- *Les quedan 10 minutos...*
- *Les quedan 5 minutos...*
- *Les quedan 2 minutos...*
- *1 minuto...*
- *30 segundos...*
- *10 segundos...*
- *5, 4, 3, 2, 1.*
- *Alto el fuego.*
- *Extraigan los cerros, ¿algún arma cargada?, abandonen las mesas de tiro.*

## 9. SEGURIDAD

1. Es el árbitro quien especifica las reglas de seguridad antes del inicio de la competición.
2. Los cerrojos se extraerán de las armas durante el tiempo en que no se esté compitiendo.

## 10. PUNTUACIÓN

1. El recuento de puntos se efectuará sobre los veinticinco (25) blancos de competición. Lo máximo que se puede conseguir con estos 25 disparos son doscientos cincuenta puntos (250), **las moscas son adicionales**.
2. Un cartón (diana completa) vale, por lo tanto 275 puntos máximo (25 a 10 puntos + 25 moscas a 1 punto)
3. En una competición de dos (2) entradas, la puntuación máxima que se puede obtener es de quinientos cincuenta (550) puntos.
4. El valor de los puntos corresponde a la zona de impacto.
5. Los impactos sobre la línea se cuentan en positivo (se le otorga el valor superior).
6. Cualquier impacto fuera de la zona objetivo, pero dentro del recuadro de este último vale cero (0) puntos.
7. Cualquier mosca da un (1) punto adicional. Para que se considere mosca, debe desaparecer completamente el punto central.
8. Si no hay ningún impacto, el objetivo se cuenta cero (0) puntos.
9. Para asignar un impacto en un recuadro, este debe tocar el mismo por más del cincuenta por ciento (50%). En caso de duda se fallará a favor del tirador.
10. En caso de igualdad de puntos (sumados los puntos reales más los de las moscas) se le dará la victoria al tirador que mayor cantidad de moscas haya conseguido.
11. Si el empate persiste, los competidores se clasificarán por el mayor número de dieces (10), luego de nueves (9) y ochos (8), etc.
12. Si el empate persiste, ambos tiradores serán declarados vencedores.
13. Cuando el primer tiro es disparado "accidentalmente" en un blanco de competición cuando realmente se deseaba disparar al blanco de prueba, el árbitro será notificado antes del segundo disparo y no será tenido en cuenta; no será aplicada ninguna sanción.
14. Si se producen múltiples impactos en un mismo recuadro, y no se tratase de fuego cruzado, sólo se tomará el de valor más bajo y, además, se aplicará un punto de penalización por cada recuadro en estas circunstancias.
15. Tiro cruzado:
  - Si un tirador efectuara o recibiese un tiro cruzado, deberá avisar inmediatamente al árbitro.
  - El tirador que realizó el tiro cruzado completará el número de disparos restantes en su diana. El tiro cruzado se transferirá sobre la diana correcta y se incluirá en la puntuación de la competición.
  - Una penalización de 2 puntos se aplicará por cada disparo cruzado.
  - Para el tirador "destinatario" del tiro cruzado, si éste no puede ser identificado, se le tendrá en cuenta el de valor más alto.
  - Ningún tiempo adicional le será concedido al tirador que haya realizado un tiro cruzado.
  - El tirador que realizó el tiro cruzado y deliberadamente quiso ocultarlo será descalificado de la entrada en curso.

### 11. HOJA DE RESULTADOS

- Los blancos de competición serán expuestos ante los tiradores inmediatamente después del recuento de cada serie.
- Una sola hoja de resultados por categoría será expuesta al finalizar la competición y mostrarás los siguientes datos:

Tirador	Entrada 1			Entrada 2			TOTAL		
	Puntos	Moscas	Total	Puntos	Moscas	Total	Puntos	Moscas	TIRADA
	242	10	<b>252</b>	239	5	<b>244</b>	481	15	<b>496</b>