

REGLAMENTO TÉCNICO CARABINA LIGERA

(Febrero 2024)



1- Modalidad.

Competición de tiro con carabina calibre 22 LR. Consta de 60 disparos, distribuidos en dos fases, 30 disparos de precisión y 30 disparos de tiro rápido.

2- Instalaciones.

Las tiradas se celebrarán en las instalaciones que dispongan blancos a 50mts y blancos giratorios a 25mts.

3- Armas y complementos.

Se emplearán carabinas de calibre 22 LR semiautomáticas, de cerrojo, de palanca o de trombón, con cargador con capacidad mínima de cinco cartuchos.

- No hay limitaciones en el peso ni el tipo de cañón.
- No hay restricción de peso en el disparador.
- En ningún caso el cargador podrá alimentarse con más de cinco cartuchos.
- Se podrá utilizar UN ÚNICO sistema de puntería de cualquier tipo: Visores de aumentos variables o fijos, miras holográficas, punto rojo y miras abiertas.

No se puede sustituir ni modificar el sistema de puntería entre las fases de precisión y tiro rápido. En los visores de aumentos variables, se precintará el visor en los aumentos que el tirador desee.

La culata puede ser modificada o sustituida, pudiendo incorporarse carrillera ajustable y rabera, siempre que no sea multi ajustable y/o disponga de gancho como las utilizadas en tiro olímpico.

El uso de gafas de tiro, viseras y gorras está permitido.

Cuando la carabina no esté en uso se atenderán las medidas de seguridad acostumbradas, descargada, cargador y cerrojo extraídos y banderola de seguridad insertada.

Para disparar, los únicos apoyos de la carabina son las manos y hombros del tirador.

4- Los deportistas.

Para poder participar en las tiradas de Carabina ligera, todo deportista deberá estar provisto de su licencia federativa del año en curso y la guía de pertenencia del arma con la que vaya a competir.

Es responsabilidad del tirador el cumplimiento todas las normas de seguridad.

5- Blancos.

Se dispondrá de cuatro blancos de competición por cada deportista inscrito. No hay blanco de prueba.

Los blancos para utilizar en todas las tiradas serán los blancos de competición de pistola ISSF (50x50 cm.), situados a 50 y 25 metros de distancia.

Si un blanco de competición presenta más de quince impactos, por cada impacto de más se irán descontando los de mayor puntuación.

No se emplearán blancos parcheados.

6- Competición y posición de tiro.

La tirada se realizará en posición de pie sin apoyar los codos en la mesa o tablero.

Se dispondrá de cuatro blancos de competición en los que se realizaran los disparos del modo y forma siguiente.

En el primer blanco, se realizarán 15 disparos en 15 minutos a una distancia de 50 metros y el blanco estará fijo.

En el segundo blanco, se realizarán 15 disparos en 15 minutos a una distancia de 50 metros y el blanco estará fijo.

En el tercer blanco, se realizarán 15 disparos en 3 series de 5 disparos a 25 metros en tiro rápido*. La posición del arma será de guardia baja.

En el cuarto blanco, se realizarán 15 disparos en 3 series de 5 disparos a 25 metros en tiro rápido*. La posición del arma será de guardia baja.

*El tiro rápido consiste en:

- El blanco está 7 segundos de perfil, el tirador está en guardia baja y
- 3 segundos de frente, el tirador tendrá que encarar, apuntar y disparar.

7- Interrupciones.

En la fase de precisión, serán los tiradores los que deberán solucionar las interrupciones que les surjan, dentro de los 15 minutos de competición. En caso de avería se deberá de avisar al árbitro.

En la fase de tiro rápido avisaremos al árbitro y él será quien diga si la interrupción es válida o no. El tirador sólo podrá tener una interrupción admisible en toda la fase.

Todas las interrupciones admisibles se acumularán y se dispararán al final de cada serie, antes de cambiar de blanco.

8- Puntuación, clasificación y desempates.

Se utilizará el virulé de .224 para todos los impactos dudosos.

En los blancos de tiro rápido, un impacto rasgado significa un disparo fuera de tiempo, se puntúa como 0 (cero).

Para la clasificación de cada tirada, se sumarán los puntos conseguidos en los cuatro blancos.

En caso de empate, se resolverá con la mejor puntuación del 4º blanco de competición. Si continuase el empate, ganará quien haya obtenido mayor número de dieces en el 4º blanco, de persistir el empate será por el número de 9, 8, 7, etc.