



REGLAS INDIVIDUALES DEL CAMPEONATO DE TIRO DE PRECISIÓN

Aplicable sobre el conjunto de los territorios de las federaciones nacionales, miembros de la F.I.P.J.P



REGLAS INDIVIDUALES DEL CAMPEONATO DE TIRO DE PRECISIÓN

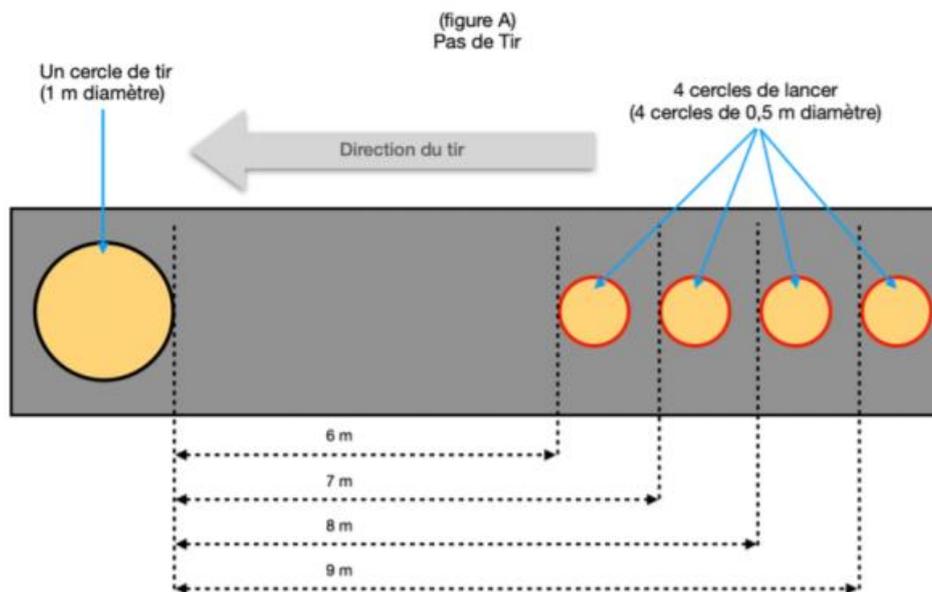
- Carril de Tiro: Figura A.
- Validez del Lanzamiento: Figura B.
- Posicionamiento de los objetos dentro del círculo de 1m. y asignación de puntos: Figuras 1 a 5.

DISPOSICIONES GENERALES

1.- Carril de tiro.

La pista de tiro estará formada por un círculo de 1 metro de diámetro que se marca para ubicar los objetos - objetivo y obstáculos - y cuatro círculos de lanzamiento de 50 centímetros de diámetro que se enlazan entre sí y cuyos bordes frontales son de 6 metros, 7 metros, 8 metros y 9 metros. desde el borde más cercano del círculo donde se encuentran los objetivos y obstáculos.

Para el enfrentamiento entre dos tiradores, es decir, a partir de los cuartos de final, es preferible que las pistas de tiro se coloquen en la dirección del ancho de las pistas de juego de la prueba de competición.



2.- Material utilizado.

- Las bolas objetivo (fig. 1, 2, 3 y 4) tienen 74 mm de diámetro, pesan 700 gramos y son lisas. Son de color claro (acero) e idénticos para todas las figuras.
- Bolicho objetivo (fig. 5) y bolicho de obstáculos (fig. 2) con un diámetro de 30 mm; pesa más de 10 gramos, está fabricado en madera de boj y es de color liso.
- Bolas de obstáculos (fig. 3 y 4) con las mismas características que las bolas objetivo, pero de color oscuro e idénticas para las dos figuras en las que se utilizan.

Para el Campeonato Mundial de Tiro, es imperativo instalar un mínimo de 4 pistas de tiro equipadas con las marcas necesarias para colocar objetivos y obstáculos en ubicaciones precisas.

3.- Posicionamiento de los objetivos y obstáculos.

Los objetivos y obstáculos son colocados en el círculo de un metro de diámetro por un voluntario experimentado y utilizando una plantilla aprobada por la FIPJP, de acuerdo con los estándares establecidos en las figuras 1, 2, 3, 4 y 5.

Los objetos se separan de la siguiente manera:

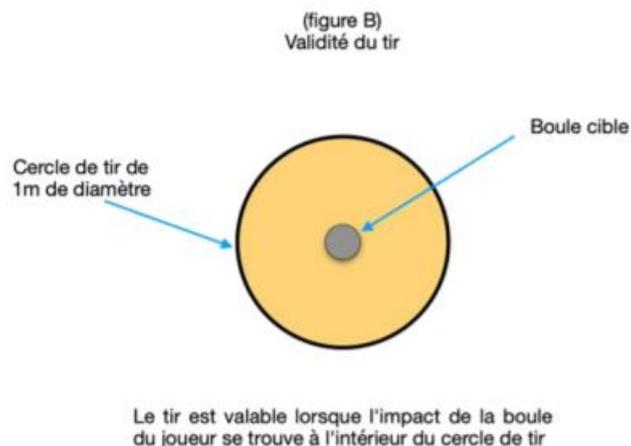
- Cuando hay dos objetos (figuras 2 y 4) estos se colocan a 10 cm de distancia midiendo desde el borde del objetivo hasta el borde más cercano de los obstáculos.
- Cuando hay tres objetos (figura 3) el espacio entre el objetivo y los obstáculos se reduce a 3 cm.

Las bolas objetivo siempre se colocan en el centro de los círculos de objetivos, es decir, a 6,5 metros, 7,5 metros, 8,5 metros y 9,5 metros del borde del círculo del tirador.

El boliche objetivo se coloca a 20 cm del borde del círculo objetivo más cercano al tirador. Por tanto, se sitúa a 6,2 metros, 7,2 metros, 8,2 metros y 9,2 metros del borde del círculo del tirador.

4.- Validez y valor de lanzamiento.

Para que un lanzamiento sea válido, el impacto del mismo debe estar dentro del círculo donde se colocan los objetivos y obstáculos. Es nulo incluso si solo toca parcialmente el borde del círculo. Para comprobarlo, se recomienda colocar tiza o plastilina en el borde del círculo.



Anotar 1 punto

- Cuando la bola objetivo se golpea correctamente pero no sale del círculo, cualquiera que sea la posición de la bola objetivo y que el obstáculo no salga del círculo.
- Para las figuras 2 y 4, si el obstáculo es tocado por la bola de tiro después de impactar en la bola objetivo, cualquiera que sea la posición de la bola objetivo, el boliche, la bola obstáculo o la bola de tiro. El punto solo se otorgará si el impacto de la bola del deportista está más allá de la línea donde se sitúa el obstáculo que está frente a la bola objetivo. El obstáculo debe permanecer en el círculo, si no, será cero (0) puntos.
- Para la figura 3, cuando después de golpear la bola objetivo, la bola de tiro golpea una bola obstáculo que permanece en el círculo. Se darán cero (0) puntos automáticamente cuando el objetivo y una bola de obstáculos abandonen el círculo.

Anotar 3 puntos

- Cuando la bola objetivo es golpeada correctamente antes de tocar ningún obstáculo y tanto ella como la bola de tiradores abandonan completamente el círculo.

- Cuando el boliche objetivo (figura 5) se golpea correctamente pero no sale del círculo.

Anotar 5 puntos

- Cuando la bola objetivo es golpeada correctamente antes de tocar ningún obstáculo y sale completamente del círculo, pero la bola del deportista no sale del círculo y no ha tocado ningún obstáculo.

- Cuando el boliche objetivo abandona el círculo después de haber sido golpeado correctamente.

La puntuación máxima de una serie de tiro es de 100 puntos (ver figuras 1 a 5).

5.- Progreso de la prueba.

El Campeonato del Mundo de tiro de precisión comienza con dos rondas clasificatorias para seleccionar ocho deportistas para la fase final. Cada tirador debe realizar una serie completa de veinte lanzamientos, es decir cuatro lanzamientos en cuatro distancias para cada figura en un tiempo máximo de 15 minutos.

Para la primera ronda de clasificación, el orden está determinado por el sorteo del primer juego de los Tripletas del Campeonato Mundial, la mesa de control es responsable de la asignación de deportistas a las líneas de tiro.

Al final de la primera ronda, los 4 mejores resultados se clasifican para los cuartos de final tomando, respectivamente, los números del 1 al 4. Los siguientes 16, al menos, son seleccionados para participar en la segunda ronda. Sin embargo, si algunos deportistas tienen el mismo total que el decimosexto, también se clasifican para la segunda ronda.

Para la segunda ronda de clasificación, el orden de juego es el inverso al orden de los resultados de la primera ronda, los deportistas que han logrado las puntuaciones más bajas juegan primero. La mesa de control es responsable de la asignación de deportistas a las pistas de tiro.

Para los resultados se suma la puntuación de cada deportista a la conseguida en la primera ronda.

Al final de la segunda ronda de clasificación, los 4 mejores resultados, siguiendo las reglas dadas anteriormente, se clasifican para los cuartos de final y se llevan los números del 5 al 8.

En caso de empate en las cuatro plazas clasificatorias de cada ronda, el ganador será el deportista que haya anotado más 5 puntos; si sigue empatado, el ganador será el deportista que anotó más 3 puntos.

Barrage - En caso de empate perfecto, se organiza un bombardeo en el que cada deportista lanza solo una bola por cada figura desde el círculo ubicado a 7 metros. Si todavía está empatado, este procedimiento se repite, pero se detiene cuando uno de los deportistas anota más puntos que el otro en un objetivo. Este procedimiento también se sigue en caso de empate durante la fase final.

La fase final se desarrolla en enfrentamiento directo según la siguiente tabla, que se sigue hasta la final:

1 contra 8

4 contra 5

3 contra 6

2 contra 7

En cada juego el deportista se clasifica por haber logrado una mejor puntuación que su oponente.

En cuartos de final, semifinal y final, los dos oponentes disparan, alternativamente en la misma línea de tiro.

6.- Reglas generales.

Los deportistas, jugando solos durante las clasificatorias o uno contra otro en oposición directa, lanzan en orden desde la figura 1 a 6 metros hasta la figura 5 a 9 metros.

Cada deportista tiene un máximo de 15 minutos para realizar todos sus lanzamientos. El tiempo se registra en la tabla de puntuación, se anuncia a los deportistas al final de cada figura y, si es posible, se muestra visiblemente.

La cuenta regresiva comienza cuando el árbitro de puntos levanta el brazo después de que se quita la plantilla de preparación para la figura; el tiempo se detiene cuando la bola sale de la mano del deportista.

El deportista debe permanecer dentro del círculo de lanzamiento, con ambos pies en el suelo, sin tocar ni pisar el círculo de lanzamiento, hasta que la bola lanzada golpee el suelo o el objetivo. Tener un pie pisando el círculo de lanzamiento resultará en una tarjeta roja, que cancelará el tiro (bola nula), incluso si el deportista, en el proceso de su lanzamiento, abandona el círculo antes del impacto de la bola de tiro.

A un deportista que reciba una segunda tarjeta roja se le detendrá su ronda de tiro, pero conservará los puntos que ya haya anotado.

Solo un árbitro o un miembro designado de la organización tiene derecho a reemplazar objetivos y obstáculos usando una plantilla aprobada por la FIPJP. Está prohibido que los técnicos u otros deportistas intervengan en la línea de tiro.

El técnico puede ayudar al deportista, pero no está permitido más allá de las 4 posiciones de tiro.

Para cada carril debe haber:

- Un árbitro u oficial para comprobar la posición de los pies del tirador. Deben tener un letrero blanco para anunciar que el tiro es válido y uno rojo para anunciar que el tiro es nulo. Deben ser extremadamente estrictos al otorgar una tarjeta roja al deportista que levanta un pie antes de que su bola haya golpeado el suelo o el objetivo. El árbitro u oficial no debe advertir al deportista cuyo pie está tocando el círculo.

- Un árbitro que, utilizando marcadores con números 0, 1, 3 o 5, anuncia los resultados a la tabla de puntuación, después de tener cuidado de controlar que el tiro fue validado. El árbitro debe estar ubicado frente al círculo que va a utilizar el tirador y siempre al menos a 2 metros de él.

- Un marcador de puntuación por deportista en la tabla de puntuación para registrar los resultados bola a bola en los formularios específicos y un oficial para registrar y anunciar, al final de cada figura, el tiempo que le queda al deportista; esta función puede ser cumplida por el marcador de puntuación.

7.- Uso de video.

Cuando sea posible, el video se puede utilizar para los partidos de confrontación directa en el caso de una impugnación de la decisión de un árbitro. Para ello, a cada técnico se le entregará una tarjeta verde que podrá utilizar para solicitar la revisión del video.

Si la revisión da la razón al técnico, la tarjeta se puede usar nuevamente durante el partido. Si la revisión es desfavorable, el técnico no podrá presentar más quejas hasta el final del enfrentamiento.

8.- Inscripción en el Campeonato del Mundo de Tiro.

Solo puede haber un competidor por nación, y debe ser parte del equipo de cuatro deportistas registrados por su federación para el Campeonato Mundial - Tripletas.

Sin embargo, como excepción, el poseedor del título podrá acudir para defenderlo, aunque su país no se haya clasificado para el Campeonato del Mundo - Tripletas y solo en estas condiciones; de lo contrario, debería ser miembro del equipo. Se beneficia de las mismas condiciones de apoyo.

9.- Premio y Título.

Los cuatro primeros clasificados del Campeonato reciben:

- Para el ganador: medalla de oro, un trofeo de Campeón del Mundo personal, otro para la Federación y una camiseta de Campeón del Mundo.
- Para el finalista: una medalla de plata, un trofeo personal y otro para la Federación, entregado por el Comité Organizador.
- Para los dos semifinalistas: una medalla de bronce y un trofeo entregados por el Comité Organizador.
- Para los eliminados en cuartos de final: también reciben un trofeo entregado por el Comité Organizador.

Las medallas son entregadas por la FIPJP en el podio habilitado para tal efecto. A esta ceremonia, le sigue el izamiento de las banderas nacionales de los medallistas y la reproducción del himno nacional del ganador.

10.- Incidentes.

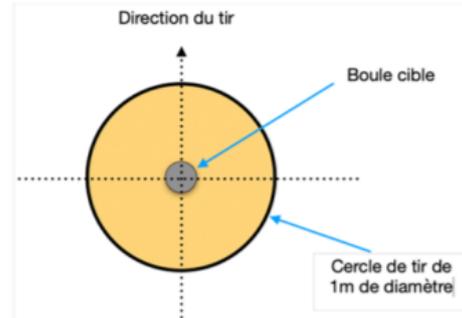
Si durante el transcurso del evento ocurre un incidente (corte de energía, tormenta, comportamiento incorrecto del público (lanzamiento de objetos o rayo láser, etc.) que no involucre directamente a un deportista, esta competición se detiene. Se reanuda lo antes posible, con los mismos deportistas comenzando de nuevo con la Figura 1.

En la primera convocatoria, un deportista tiene 5 minutos para presentarse en la competición de tiro. En caso de ausencia, se llamará por segunda vez, pero en este caso, comenzará la competición con una penalización de 5 puntos. Si el deportista no está presente 5 minutos después de la segunda llamada, es eliminado.

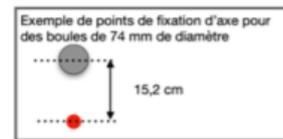
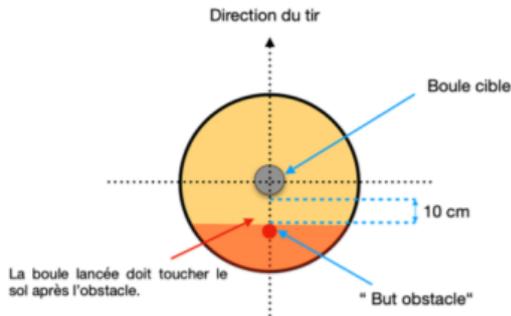
Dibujos

(figure 1)
Un boule cible

Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle "Carreau"	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle)	1
Manqué	0

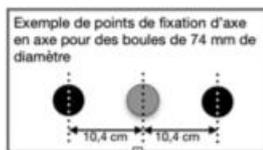


(figure 2)
Boule cible derrière le but

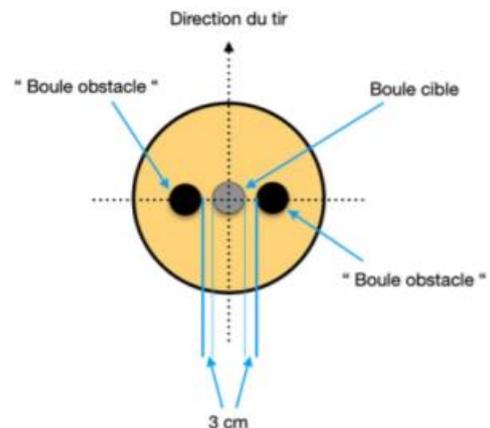


Résultat du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle. "Carreau"	5
Réussie (boule cible et boule de tir sortent du cercle).	3
Touché - boule cible touchée et reste dans le cercle. - boule cible est touchée puis la boule lancée recule et touche le but obstacle.	1
Manqué ou l'impact de la boule lancée est avant l'obstacle devant la cible.	0

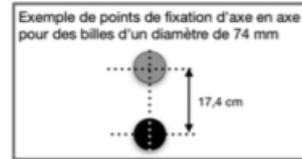
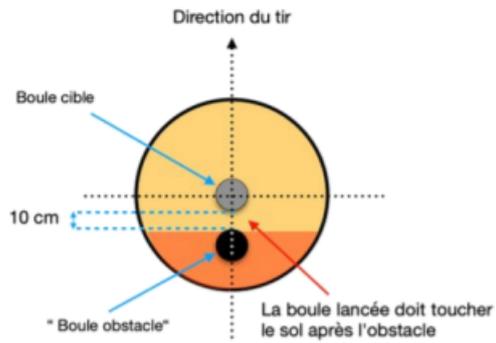
(figure 3)
Boule cible entre 2 boules obstacles



Résultat du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle. "Carreau"	5
Réussie (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché - la boule cible est touchée et reste dans le cercle. - la boule cible est touchée, la boule lancée touche une boule obstacle qui reste dans le cercle.	1
Manqué ou quand la boule cible et une boule obstacle sortent du cercle	0



(figure 4)
Boule de cible derrière la boule



Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle - "Carreau"	5
Réussie (boule cible et boule de tir sortent du cercle).	3
Touché - la boule cible est touchée et reste dans le cercle - la boule cible est touchée puis la boule lancée recule et touche la boule obstacle	1
Manqué ou l'impact de la boule lancée est avant l'obstacle devant la cible.	0

(figure 5)
But cible

Résultats du tir	Points
Le but sort complètement du cercle	5
Réussie : but déplacé reste dans le cercle (considéré comme tel si il quitte son logement initial)	3
Manqué	0

