

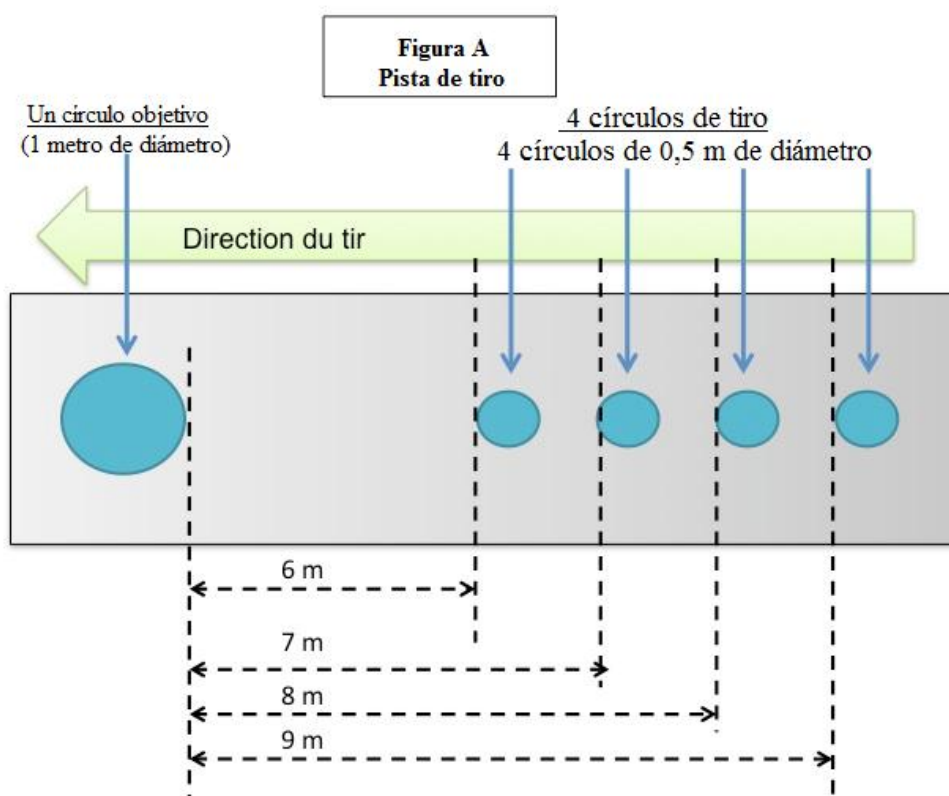
## REGLAMENTO CAMPEONATO DEL MUNDO DE TIRO INDIVIDUAL

### RESUMEN DE LAS REGLAS DE TIRO DE PRECISIÓN

- **Pista de tiro: Figura A.**
- **Validez del tiro: Figura B.**
- **Resumen de las reglas de tiro de precisión y como atribuir los puntos: Figura C**
- **Posicionamiento de los objetos en el círculo de tiro de u1 m. y atribución de los puntos: Figuras 1 a 5.**

**Artículo 1º:** Pista de Tiro: Está compuesto por un círculo de un metro de diámetro que contiene las marcas necesarias para colocar los objetos - blancos y obstáculos - y de cuatro círculos de lanzamiento de 50 centímetros de diámetro, unidos entre ellos y cuyos bordes antes están situados a 6 metros, 7 metros, 8 metros y 9 metros del borde más próximo del círculo donde se encuentran los blancos y los obstáculos.

Para las confrontaciones directas, o desde los cuartos de final, es deseable que las pistas de tiro estén colocadas en el sentido de la anchura de los terrenos juego de la competición.



### Artículo 2. Materiales utilizados.

- Las bolas objetivo (figuras 1, 2, 3 y 4) tendrán todas un diámetro de 74 mm, un peso de 700 gramos y serán lisas. Serán de color claro e idéntico para todas las figuras de tiro (atelier)
- El boliche objetivo de la figura 5) y boliche obstáculo (figura 2) han de tener un diámetro de 30 mm, pesar más de 10 gramos, de madera de boj y de color claro.
- Las bolas obstáculos (figuras 3 y 4) tienen las mismas características que las bolas objetivo, pero serán de color oscuro e idénticas para ambas Figuras (Atelier).

Para el Campeonato del mundo de Tiro de precisión es imperativo instalar al menos cuatro pistas de tiro equipadas de las marcas necesarias para colocar los blancos y los obstáculos en los lugares precisos.

**Artículo 3: Colocación de los objetivos y de los obstáculos:** Están colocados dentro del círculo de un metro de diámetro sobre marcas fijas, según las normas determinadas en las figuras 1, 2, 3, 4, 5.

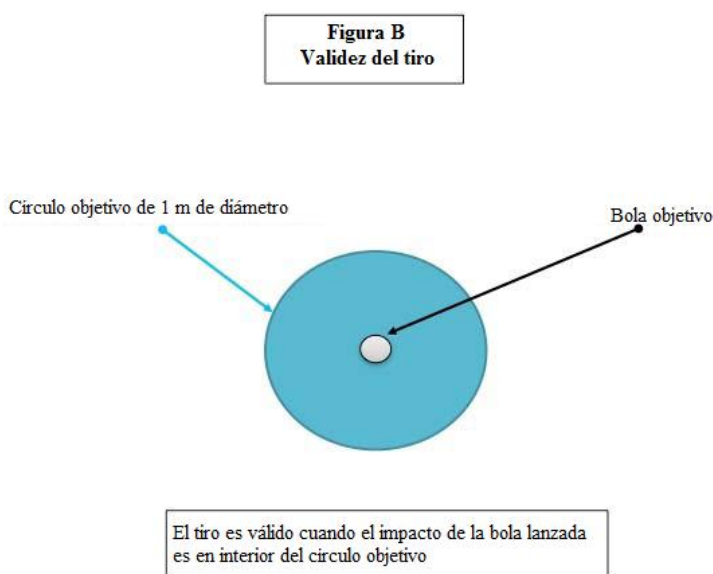
Los objetos están separados:

- Cuando hay dos objetos, (figuras 2 y 4) en la que están separados a 10 cm de un extremo del objetivo y del extremo más próximo del obstáculo.
- Cuando hay tres objetos (figura 3), esta separación es solo de 3 centímetros.

Las bolas objetivos siempre están colocadas en el centro del círculo de un metro, es decir a 6,5 metros, 7,5 metros, 8,5 metros y 9,5 metros de los bordes de los círculos de lanzamiento.

El boliche objetivo está colocado a 20 cm del borde del círculo del metro más próximo de los círculos de lanzamiento. Por lo tanto está situado, respectivamente a 6,2 metros, 7,2 metros, 8,2 metros y 9,2 metros de los bordes de los círculos de lanzamiento.

**Artículo 4: Validez y valor de los tiros:** Para que un tiro sea válido hace falta que el impacto del tiro se sitúe dentro del círculo donde se encuentran los objetivos y los obstáculos. Es nulo incluso, si sólo toca parcialmente el límite de este círculo. Para verificar esto es recomendado utilizar tiza o a plastilina en el borde del círculo.



**Marca de 1 punto:**

- Cuando la bola objetivo es tocada regularmente sin dejar el círculo.
- Para las figuras 2 y 4 cuando el objeto obstáculo es tocado en el regreso de la bola de tiro que golpeó primero en la bola objetivo, cualesquiera que sean las posiciones de otros objetos
- Para la figura 3 cuando una de las bolas obstáculos es golpeada después de la bola objetivo.

**Marca de 3 puntos:**

- Cuando la bola objetivo tocada regularmente sale definitivamente del círculo sin que los obstáculos - bolas o boliche cuando lo haya - hubieran sido tocados.
- Cuando el boliche objetivo (figura 5) es tocado regularmente, pero no sale del círculo.

**Marca de 5 puntos:**

- Cuando la bola lanzada no deja el círculo mientras que la bola objetivo sale del círculo, sin que los obstáculos - bolas o boliche cuando lo haya - hubieran sido tocados
- Cuando el boliche objetivo sale del círculo después de haber sido tocado reglamentariamente.

**Marca máxima de una serie de 100 puntos (Ver en anexo las figuras 1 al 5).**

**Artículo 5: Desarrollo de la prueba.** - El Campeonato del mundo de Tiro de precisión comienza con dos pruebas de calificación destinadas a seleccionar a ocho jugadores para la fase final. Cada tirador debe efectuar una serie completa de veinte tiros, es decir cuatro tiros a las cuatro distancias para cada figura (Atelier).

Para la primera prueba eliminatoria el orden de tiro es determinado por el sorteo de la primera parte del Campeonato del Mundo de tripletas, la mesa de control se encarga del reparto de los jugadores sobre las pistas de tiro.

A la finalización de esta prueba los 4 mejores resultados son clasificados para los cuartos de final tomando, respectivamente, los números del 1 al 4, y los 16 siguientes son reservados para participar en la segunda prueba. Sin embargo, si varios tiradores son ex aequo en la decimosexta posición, son todos reservados.

Para la segunda prueba el orden de lanzamiento es inverso al orden de los resultados de la primera prueba, los jugadores que han realizado los tanteos más débiles que tiran en primer lugar. La mesa de control se encarga del reparto de los jugadores sobre las pistas de tiro.

Al final de la segunda prueba, los 4 mejores resultados son también clasificados para los cuartos de final, para los cuales toman los números del 5 al 8.

En caso de igualdad de puntos para los 4 puestos calificativos, el mejor es el que ha realizado más lanzamientos de 5 puntos; si la igualdad persiste es el que ha realizado más lanzamientos de 3 puntos.

En caso de igualdad exacta, es organizado un desempate, en la cual cada jugador tira sólo una bola por Figura (Atelier) desde el círculo situado a 7 metros. Si la igualdad persiste, la misma prueba se repite de nuevo, pero finaliza tan pronto como un jugador falla un objetivo. Este procedimiento es también seguido en caso de igualdad en el momento de las confrontaciones de la fase final.

La fase final se desarrolla en confrontaciones directas según el cuadro siguiente:

1 contra 8  
4 contra 5  
3 contra 6  
2 contra 7

En cada enfrentamiento es clasificado el jugador que ha realizado un mejor tanteo que su adversario.

Para los cuartos de final, las semifinales y las finales ambos adversarios lanzan por turno en la misma pista tiro.

**Artículo 6: Reglas generales.** Los jugadores tiran uno tras otro desde la figura 1 a 6 metros, hasta la figura 5 a 9 metros. Tienen un máximo de 20 minutos para efectuar la totalidad de sus lanzamientos.

Sólo un árbitro o un miembro autorizado por la organización están habilitados para poner en su lugar los objetivos y los obstáculos. Está prohibido a los Técnicos (coach) o a otros jugadores de intervenir sobre la pista de tiro.

El coach debe quedarse del lado del jugador, no está autorizado a desplazarse más allá de las 4 posiciones de tiro.

Para cada terreno (pista de tiro) hace falta:

- Un árbitro o un oficial para controlar la posición de los pies de los tiradores. Él dispondrá de una plaqueta blanca para anunciar que el tiro es válido y de una roja para anunciar que el tiro es nulo.
- Un árbitro que, con la ayuda de plaquetas que llevan los números 0, 1, 3 o 5, anuncia los resultados a los marcadores, después de haber verificado que el tiro ha sido validado.
- Un marcador por jugador, para inscribir los resultados bola por bola en las fichas de tiro específicas.

**Artículo 7: Inscripciones al Campeonato del Mundo de Tiro de Precisión-** Sólo puede haber un competidor por cada nación, y debe de formar parte del equipo de cuatro jugadores inscritos por su Federación para el Campeonato del Mundo de Tripletas.

Sin embargo existe una excepción concerniente al poseedor del título que puede venir defenderlo, aunque su país no esté clasificado para el Campeonato del Mundo de Tripletas. Goza entonces de las mismas condiciones de admisión.

**Artículo 8: Premio y Título.** Los cuatro primeros de la prueba respectivamente reciben: para el vencedor una medalla de oro, un trofeo de Campeón del Mundo personal y otro para su federación, y un maillot de Campeón del Mundo; para el finalista una medalla de plata, una copa personal y otro para su país, entregadas por el Comité de organización; y, para ambos semifinalistas, una medalla de bronce y una copa entregada por el comité de organización.

Cada cuarto finalista recibe igualmente una copa entregada por el comité de organización.

Las medallas son entregadas por la FIPJP sobre el pódium previsto a tal efecto, seguido de la ceremonia de izado de banderas de los países de los medallistas e interpretación del himno nacional del vencedor.

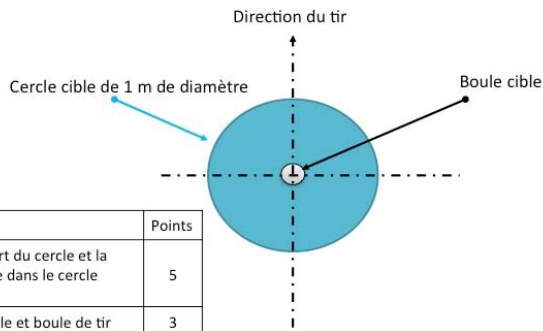
#### **Artículo 9: Incidentes.**

Si un incidente se produce en trascurso de la prueba (apagón eléctrico, tormenta, acciones del público (lanzamiento de objetos, o rayo láser) etc., que no impliquen directamente a un jugador, ésta será anulada. Y se deberá proseguir cuanto antes, con los mismos jugadores, comenzando de nuevo con la figura 1.

A la primera llamada, un jugador dispone de 5 minutos para presentarse sobre la pista de tiro. En caso de ausencia es llamado por segunda vez, pero empieza su prueba con una penalización de 5 puntos. Si no se presenta 5 minutos después de la segunda llamada es eliminado.

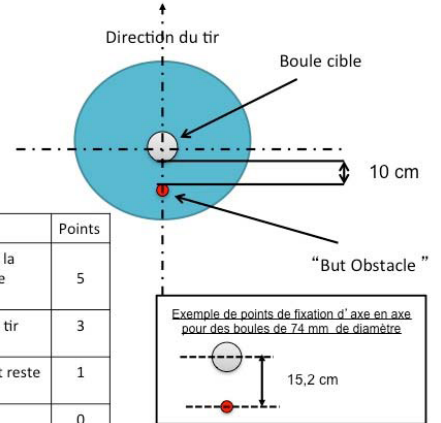
Anexo - Figuras de objetivos (Fig. 1 - 5)

**Figure 1**  
Une boule cible



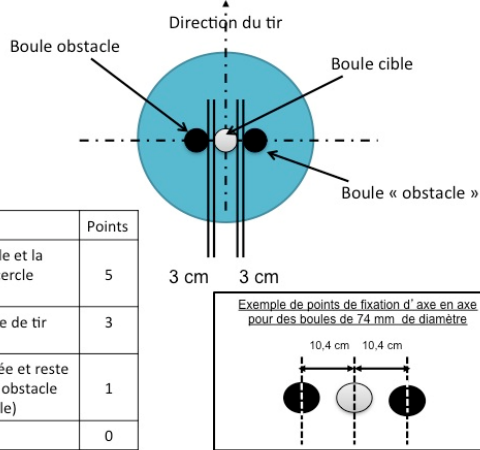
Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle « Carreau »	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle)	1
Manqué	0

**Figure 2**  
Boule cible derrière le but



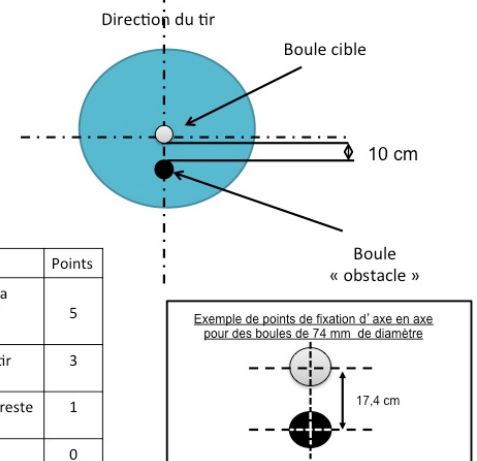
Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle « Carreau »	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle)	1
Manqué	0

**Figure 3**  
Boule cible entre 2 boules obstacles



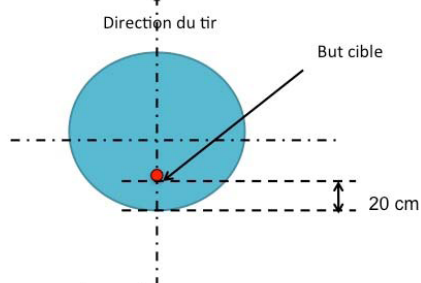
Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle « Carreau »	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle et/ou boule obstacle touchée après la boule cible)	1
Manqué	0

**Figure 4**  
Boule cible derrière la boule obstacle



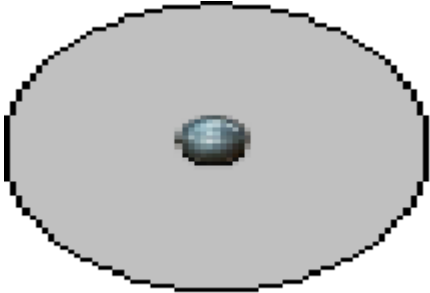
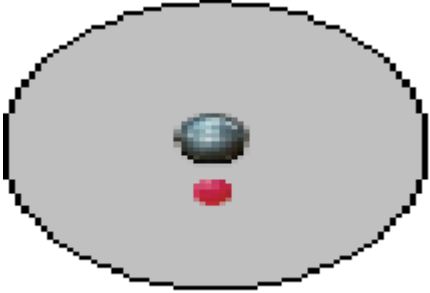
Résultats du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle « Carreau »	5
Réussi (boule cible et boule de tir sortent du cercle)	3
Touché (boule cible touchée et reste dans le cercle)	1
Manqué	0



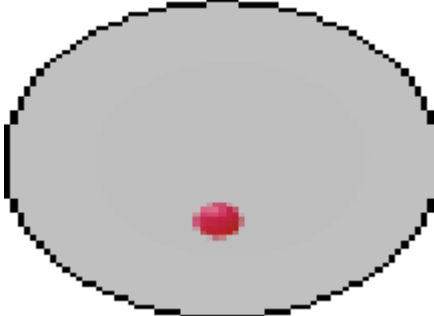
**Figure 5**  
But cible



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

### TRANSCRIPCIÓN ADJUDICACIÓN PUNTOS

Distancia		Circunstancias posibles	<b>FIG. 1</b>
6 m.		Si la bola lanzada queda dentro de la circunferencia y la bola objetivo sale	5 puntos
7 m.		Si la bola lanzada sale de la circunferencia y la bola objetivo también	3 puntos
8 m.		Si la bola lanzada queda dentro de la circunferencia y la bola objetivo también	1 punto
9 m.		Si la bola lanzada sale de la circunferencia y la bola objetivo no	1 punto
		Bola lanzada NO impacta sobre la bola objetivo	0 puntos
Distancia		Circunstancias posibles	<b>FIG. 2</b>
6 m.		Si la bola lanzada queda dentro de la circunferencia y la bola objetivo sale	5 puntos
7 m.		Si la bola lanzada sale de la circunferencia y la bola objetivo también	3 puntos
8 m.		Si la bola lanzada queda dentro de la circunferencia y la bola objetivo también punto	1 punto
9 m.		Si la bola lanzada sale de la circunferencia y la bola objetivo no	1 punto
		Si la bola lanzada al retroceder desplaza el boliche	1 punto
	Bola lanzada NO impacta en primer lugar sobre la bola objetivo	0 puntos	

Distancia		Circunstancias posibles	<b>FIG 3</b>
6 m.		Si la bola lanzada queda dentro de la circunferencia y la bola objetivo sale	5 puntos
7 m.		Si la bola lanzada sale de la circunferencia y la bola objetivo también	3 puntos
8 m.		Si la bola lanzada queda dentro de la circunferencia y la bola objetivo también	1 punto
9 m.		Si la bola lanzada sale de la circunferencia y la bola objetivo no	1 punto
		Si la bola lanzada, después de tocar la bola objetivo, tocara la bola obstáculo	1 punto
		Bola lanzada NO impacta en primer lugar sobre la bola objetivo	0 puntos
Distancia		Circunstancias posibles	<b>FIG 4</b>
6 m.		Si la bola lanzada queda dentro de la circunferencia y la bola objetivo sale	5 puntos
7 m.		Si la bola lanzada sale de la circunferencia y la bola objetivo también	3 puntos
8 m.		Si la bola lanzada queda dentro de la circunferencia y la bola objetivo también	1 punto
9 m.		Si la bola lanzada sale de la circunferencia y la bola objetivo no	1 punto
		Si la bola lanzada al retroceder desplaza la bola obstáculo	1 punto
		Bola lanzada NO impacta en primer lugar sobre la bola objetivo	0 puntos
Distancia		Circunstancias posibles	<b>FIG 5</b>
6 m.		El boliche objetivo es pegado y sale del círculo, quede donde quede la bola lanzada	5 puntos
7 m.		El boliche objetivo es pegado y no sale del círculo, quede donde quede la bola lanzada	3 puntos
8 m.	El boliche objetivo NO es pegado	0 puntos	