



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

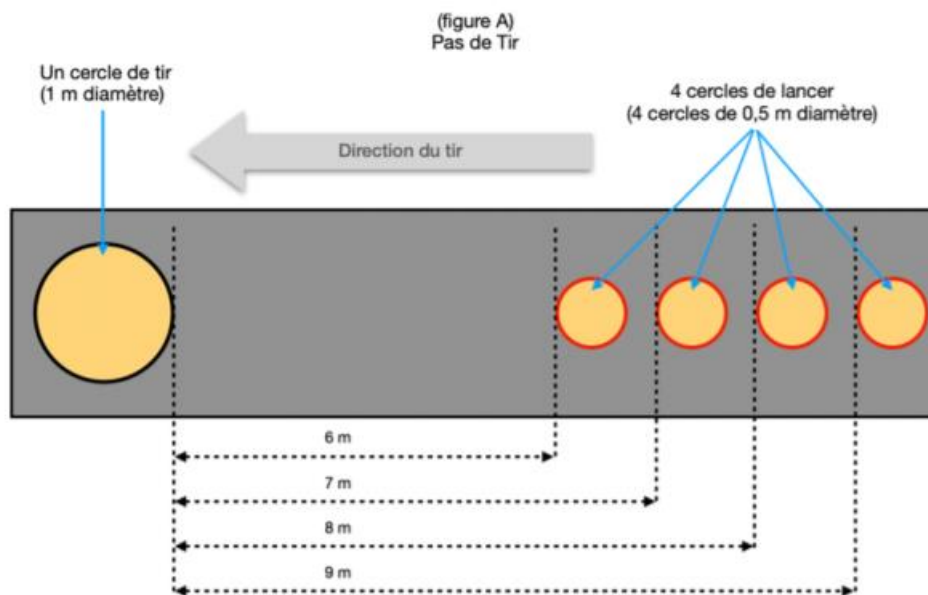
- Carril de Tiro: Figura A.
- Validez del Lanzamiento: Figura B.
- Posicionamiento de los objetos dentro del círculo de 1m. y asignación de puntos: Figuras 1 a 5.

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.

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.

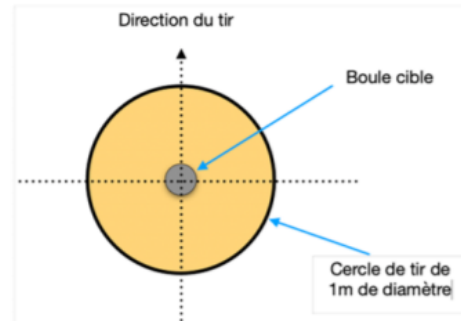
Si durante el transcurso del evento ocurre un incidente (corte de energía, tormenta, comportamiento incorrecto del público (lanzamiento de objetos o rayo láser, etc.) que no involucre directamente a un deportista, esta competición se detiene. Se reanuda lo antes posible, con los mismos deportistas comenzando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

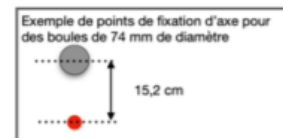
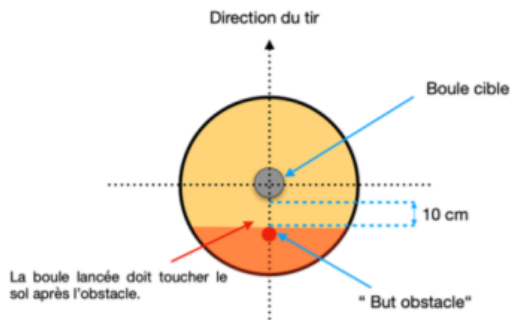
Dibujos

(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

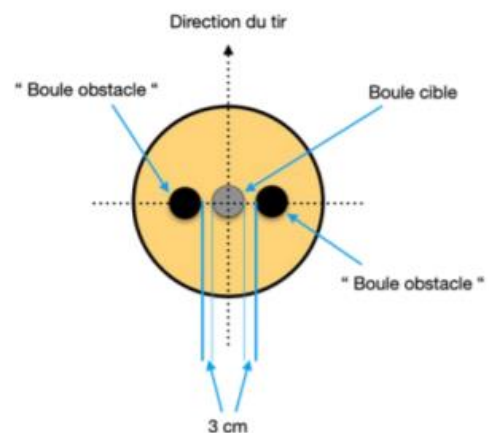
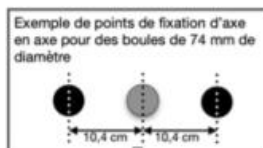


(figure 2)
Boule cible derrière le but



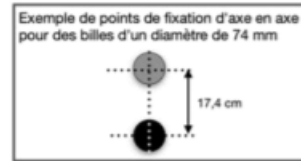
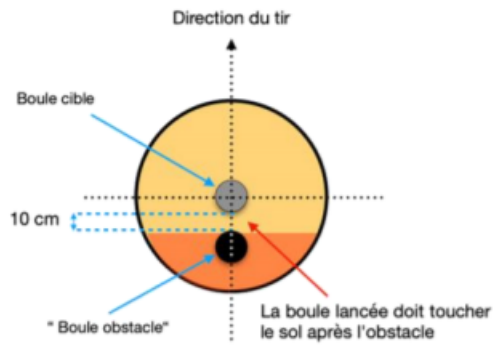
Résultat du tir	Points
La boule cible sort du cercle et la boule de tir reste dans le cercle. "Carreau"	5
Réussie (boule cible et boule de tir sortent du cercle).	3
Touché - boule cible touchée et reste dans le cercle. - boule cible est touchée puis la boule lancée recule et touche le but obstacle.	1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

