



# EXPLICACIÓN GRÁFICA

## REGLAS INDIVIDUALES DEL CAMPEONATO DE TIRO DE PRECISIÓN

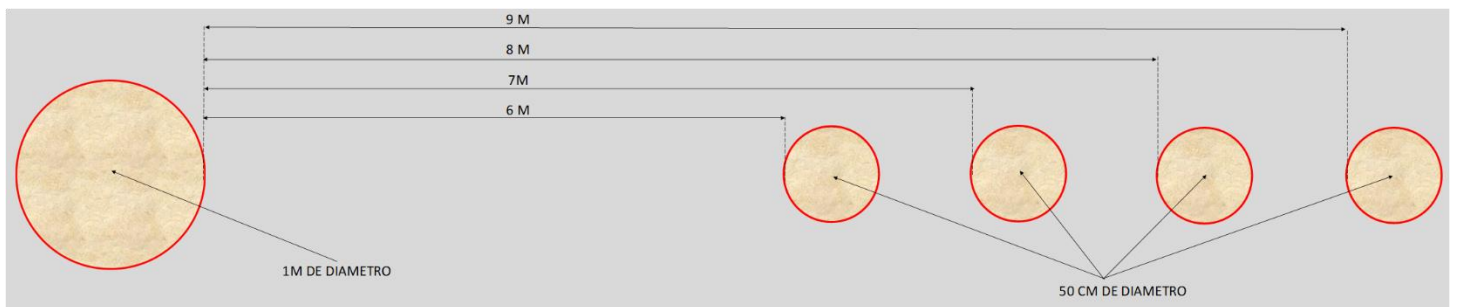
Aplicable sobre el conjunto de los territorios  
de las federaciones nacionales,  
miembros de la F.I.P.J.P



## 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.



### 2.- Material utilizado.

- a) Las bolas objetivo (fig. 1, 2, 3 y 4) deben tener un diámetro de 74 mm y un peso de 700 gramos, deben ser de color claro (acero) e idénticas para todas las figuras.
- b) El boliche tiene que tener un diámetro de 30 mm y un peso de entre 10 y 18 gramos, debe de ser de madera y de un color uniforme.
- c) 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.

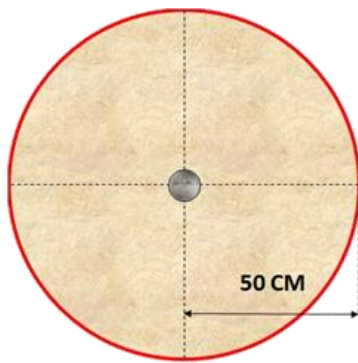
### 3.- Validez y valor de lanzamiento.

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.

### 4.- Posicionamiento de los objetivos y obstáculos.

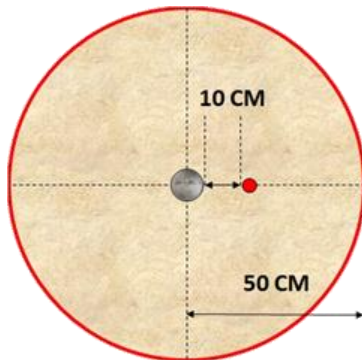
Los objetivos y obstáculos son colocados en el círculo de un metro de diámetro, utilizando una plantilla aprobada por la FIPJP, de acuerdo con los estándares establecidos en las figuras 1, 2, 3, 4 y 5.

**FIGURA 1**



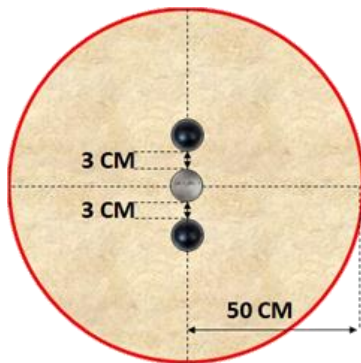
<b>0 PUNTOS</b>	BOLA FALLADA O IMPACTA FUERA DEL CIRCULO
<b>1 PUNTO</b>	OBJETIVO TOCADO NO SALE DEL CIRCULO
<b>3 PUNTOS</b>	OBJETIVO TOCADO Y SALE DEL CIRCULO
<b>5 PUNTOS</b>	OBJETIVO TOCADO SALE DEL CIRCULO Y LA BOLA LANZADA PERMANECE EN EL MISMO

**FIGURA 2**



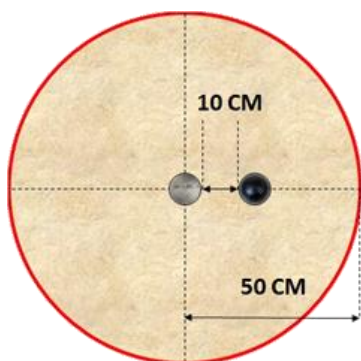
<b>0 PUNTOS</b>	BOLA FALLADA O IMPACTA FUERA DEL CIRCULO
	BOLA LANZADA TOCA PRIMERO EL OBSTACULO
	BOLA LANZADA IMPACTA PRIMERO EN EL OBJETIVO, PERO EL OBSTACULO SALE DEL CIRCULO
<b>1 PUNTO</b>	OBJETIVO TOCADO NO SALE DEL CIRCULO
	OBJETIVO SALE DEL CIRCULO, PERO SE TOCA EL OBSTACULO DESPUES DE IMPACTAR EN EL OBJETIVO Y DICHO OBSTACULO NO SALE DEL CIRCULO
<b>3 PUNTOS</b>	OBJETIVO TOCADO Y SALE DEL CIRCULO
<b>5 PUNTOS</b>	OBJETIVO TOCADO SALE DEL CIRCULO Y LA BOLA LANZADA PERMANECE EN EL MISMO

**FIGURA 3**



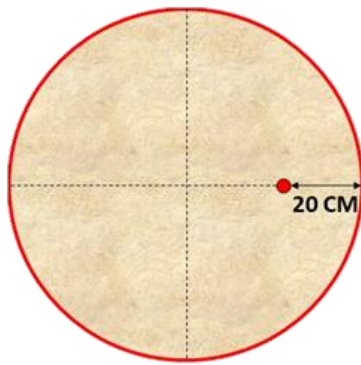
<b>0 PUNTOS</b>	BOLA FALLADA O IMPACTA FUERA DEL CIRCULO
	BOLA LANZADA TOCA PRIMERO EL OBSTACULO
	BOLA LANZADA IMPACTA PRIMERO EN EL OBJETIVO, PERO EL OBSTACULO SALE DEL CIRCULO
<b>1 PUNTO</b>	OBJETIVO TOCADO NO SALE DEL CIRCULO
	OBJETIVO SALE DEL CIRCULO, PERO SE TOCA EL OBSTACULO DESPUES DE IMPACTAR EN EL OBJETIVO Y DICHO OBSTACULO NO SALE DEL CIRCULO
<b>3 PUNTOS</b>	OBJETIVO TOCADO Y SALE DEL CIRCULO
<b>5 PUNTOS</b>	OBJETIVO TOCADO SALE DEL CIRCULO Y LA BOLA LANZADA PERMANECE EN EL MISMO

**FIGURA 4**



<b>0 PUNTOS</b>	BOLA FALLADA O IMPACTA FUERA DEL CIRCULO
	BOLA LANZADA TOCA PRIMERO EL OBSTACULO
	BOLA LANZADA IMPACTA PRIMERO EN EL OBJETIVO, PERO EL OBSTACULO SALE DEL CIRCULO
<b>1 PUNTO</b>	OBJETIVO TOCADO NO SALE DEL CIRCULO
	OBJETIVO SALE DEL CIRCULO, PERO SE TOCA EL OBSTACULO DESPUES DE IMPACTAR EN EL OBJETIVO Y DICHO OBSTACULO NO SALE DEL CIRCULO
<b>3 PUNTOS</b>	OBJETIVO TOCADO Y SALE DEL CIRCULO
<b>5 PUNTOS</b>	OBJETIVO TOCADO SALE DEL CIRCULO Y LA BOLA LANZADA PERMANECE EN EL MISMO

**FIGURA 5**



<b>0 PUNTOS</b>	BOLA FALLADA O IMPACTA FUERA DEL CIRCULO
<b>3 PUNTOS</b>	OBJETIVO TOCADO NO SALE DEL CIRCULO
<b>5 PUNTOS</b>	OBJETIVO TOCADO Y SALE DEL CIRCULO

**ANEXO ACLARACIÓN FIGURAS 2 Y 4**



**5.- Reglas generales.**

Se comienza por la figura 1 lanzando una bola desde los círculos de 6, 7, 8 y 9 metros, continuando con la figura 2 y así sucesivamente hasta la figura 5.

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

El tiempo de lanzamiento, comienza cuando el árbitro que otorga los puntos levanta el brazo (después de que se quita la plantilla de preparación para la figura), hasta que 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. (No se debe advertir deportista que está cometiendo una infracción, se le debe mostrar tarjeta en el momento que haya lanzado la bola).

Al deportista que esté pisando el círculo de lanzamiento o se salga del mismo sin que la bola haya impactado en el suelo o en el objetivo, se le mostrará tarjeta roja, que anulará la bola lanzada. A

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

El deportista puede estar acompañado de un técnico, pero siempre debe estar detrás de la zona de lanzamiento.

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.

**© Reservados todos los derechos.** No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del *copyright*. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.