



**FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR AUX ARMES
SPORTIVES DE CHASSE**

10, rue Médéric - 75017 PARIS FRANCE Phone: (33) 1 42 93 40 53 Fax: (33) 1 42 93 58 22

e-mail: fitasc@fitasc.com – site: <http://www.fitasc.com>

**REGLAMENTO
INTERNACIONAL
COMPAK[®]
SPORTING**

01 / 01 / 2018

©

TABLA DE CONTENIDOS

CAPITULO	PAGINA
<u>A –REGLAS RELATIVAS A LA ACTIVIDAD</u>	4
1 – GENERALIDADES	4
2 – INSTALACIONES DE TIRO	4
2.1 – Trayectorias	5
2.2 – Maquinas	6
2.3 –Sistemas de activación	6
2.4 –Platos	6
2.5 – Definición de dobles	6
2.5.1 –Doble por tiro	6
2.5.2 –Doble simultáneos	7
2.5.3	7
2.6 –Puestos de tiro	7
3 – ARMAS Y MUNICIONES	8
3.1 –Escopetas	8
3.2 –Municiones	9
3.3 –Protección auditiva	9
3.4 –Gafas de seguridad	9
4 –EJECUCION DE UNA SERIES	9
4.1 –Serie de tiro	9
4.2 –Menú u orden de disparo	10
4.3 –Equipos y grupos de tiradores	10
4.4 –Secuencia de disparo para una ronda	10
5 –JUZGAR LOS PLATOS	11
5.1 – El objetivo es declarado " BUENO"	11
5.2 – El objetivo es declarado " CERO"	11

5.3 –Caso “ NULO”	12
5.3.1 – Debido a armas y municiones	12
5.3.2 –Debido a los objetivos	12
5.3.3 –Mal tiempo	13
6 –REGLAS DE SEGURIDAD	13
DEFINICIONES	14
ANEXO 1 –HOJAS DE PUNTUACION –HOJAS DE CONTROL	15
ANEXO 2 –ESQUEMAS DE TIRO	18
ANEXO 3 –POSICION DE LOS TIRADORES PARA UNA RONDA	23
ANEXO 4 –REGLAMENTO DE COMPETICIONES FITASC	25

A – REGLAS DE LA DISCIPLINA

CAPITULO 1: GENERALIDADES

Compak[®] Sporting es una disciplina deportiva con platos de arcilla. “Compak[®] Sporting” es una marca registrada protegida con reglas deportivas, propiedad de F.I.T.A.S.C.

CAPITULO 2: INSTALACIONES DE TIRO

El área está delimitada por una zona rectangular sobre la cual deben sobrevolar los objetivos, de 40 m de ancho y 25 m de profundidad.

Siempre que sea posible, esta zona debe estar marcada en el suelo por cuatro estacas de aprox. 50 cm de alto, con un banderín para facilitar el trabajo de trazado, como se observa, en una sucesión en sentido horario y comenzando desde la izquierda, los lados son: AB-BC-CD-DA.

Debe haber seis (6) máquinas lanzaplatos.

La posición de las maquinas se puede determinar libremente, siempre que los platos lanzados no representen un peligro para los tiradores, los árbitros, el personal o los espectadores incluso en un caso de NULO.

En caso de que una maquina se encuentre detrás de las posiciones de tiro, debe colocarse al menos 4m más alto que los puestos de tiro.

Cuando no hay viento, todos los objetivos deben pasar sobre el rectángulo ABCD al menos en un punto de su trayectoria.

Hay cinco puestos de tiro (ver capítulo 2.6).



2.1 Trayectorias (ver el plano de las instalaciones)

Deben ser lo más variadas posible: ascendentes, descendentes, de entrada, chandelees, conejo, etc...

Debe ser posible disparar dos veces a cada plato individual desde cada uno de los cinco puestos de tiro, con total seguridad para los tiradores, los árbitros, el personal y los espectadores.

Una competición Compak[®] Sporting incluye dos tipos de trayectorias:

Trayectorias obligatorias:

- Una trayectoria de izquierda a derecha cruzando los lados AB y CD.
- Una trayectoria de derecha a izquierda cruzando los lados CD y AB.
- Una trayectoria cruzando el lado BC.

Las instalaciones de las maquinas pueden ser de dos tipos:

- 1) O bien instaladas en una foso frente a los puestos de tiro,
- 2) O una instalación elevada detrás de los puestos de tiro.

Trayectorias libres:

Estas son determinadas por el organizador, y dependiendo de la configuración del terreno.

Las trayectorias en Compak[®] Sporting son cortas, para no cruzar a la próxima cancha.

2.2 Maquinas

En una competición Compak[®] Sporting se usan 6 maquinas.

Estas maquinas pueden ser manuales, semiautomáticas o automáticas.

Se les deben dar letras (A, B, C, D, etc.) o números (1, 2, 3, 4, etc.) de izquierda a derecha, y cada posición debe estar claramente indicada por un cartel que muestre la letra o el número correspondiente.

2.3 Sistemas de activación

Las maquinas se pueden activar manualmente, a través de un sistema de control remoto o usando un sistema de tipo fonopull.

En caso de activación manual, el objetivo debe ser liberado inmediatamente después de la llamada del tirador dentro de un lapso de tiempo máximo de 0 a 3 segundos.

En el caso de ponopull, la caja electrónica tendrá que establecer automáticamente el lapso de tiempo de liberación en 0,5 segundos, sin posibilidad de modificación.

En un compak, se recomienda utilizar solo máquinas que tengan el mismo lapso de tiempo de liberación.

En lo que respecta a la organización de un compak en linea, las competiciones internacionales

utilizarán únicamente el sistema fonopull y el equipo de arbitraje electrónico, ambos acreditados por Fitasc.

2.4 Platos

Se pueden usar todos los tipos de objetivos, ya sean estándar o especiales (patena, supermini, mini, conejo, etc.).

El color de los objetivos debe seleccionarse para garantizar que sean lo más claramente visibles posible, dependiendo del entorno. Se recomienda no utilizar el objetivo "battue" en trayectorias muy cortas.

2.5 Definición de dobles

2.5.1 Dobles al tiro:

Dos objetivos platos desde una o dos maquinas diferentes, el primero es disparado por el tirador, y el segundo es disparado por el disparo al primer plato y lanzado dentro de un lapso de tiempo de 0 a 3 segundos.

2.5.2 Doble simultáneo:

Dos platos lanzados al mismo tiempo desde dos maquinas diferentes a la llamada del tirador.

2.5.3.

En cualquier doble, ambos platos deben ser disparados. Está prohibido disparar al primer plato dos veces.

En un doble por tiro, si un tirador le da a ambos platos en un disparo, se registra la puntuación del primer plato, y el segundo plato es NULO. El doble debe repetirse.

En un doble simultáneo, los platos se pueden disparar en cualquier orden. Si un tirador le da a ambos platos de un disparo, el doble es NULO y no se establece ninguna puntuación. El doble debe repetirse.

2.6 Puestos de tiro

Los cinco puestos de tiro están formados por cuadrados de 1m x 1m, alineados y separados de 3 a 5 metros, de centro a centro.

La línea que pasa por los frentes de los cinco puestos de tiro debe ubicarse de 4 a 8 metros detrás de la línea AD del rectángulo y paralela a ella.

El puesto n. ° 3 debe estar centrado en la base AD del rectángulo.

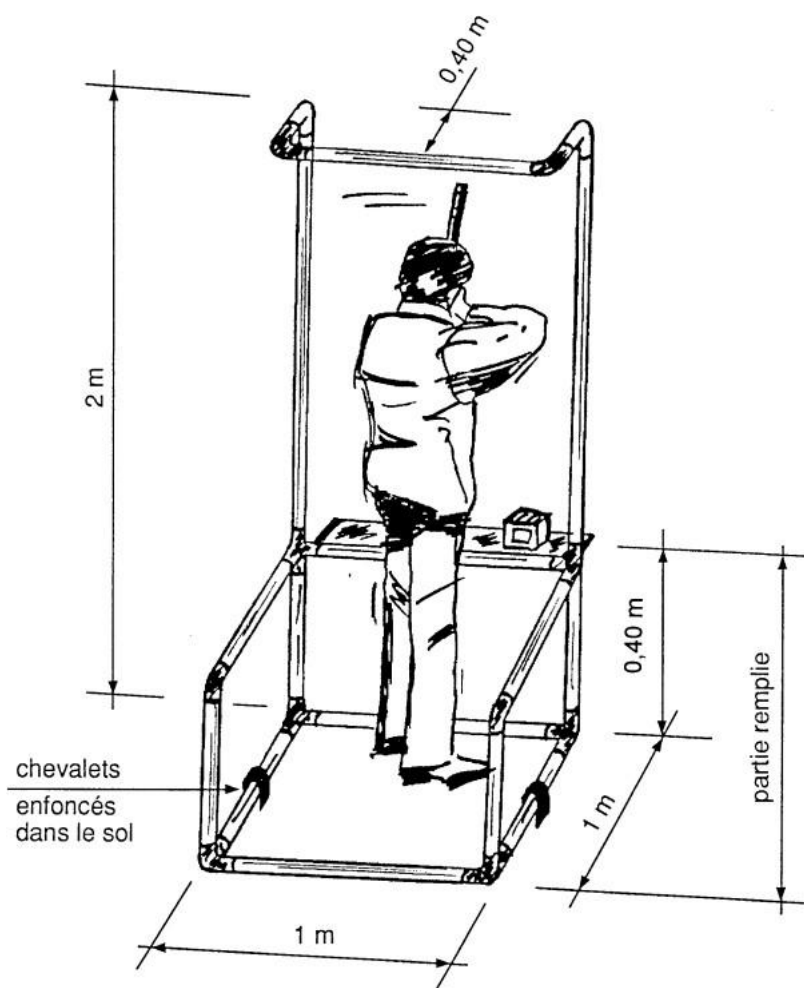
Se deben instalar **limitadores de ángulo de disparo (F.A.L.)** en cada puesto de tiro, para garantizar la seguridad general.

El tipo recomendado de F.A.L. es como se muestra a continuación, pero también se pueden diseñar de manera diferente.

En este caso, deben:

- . Limitar eficientemente el ángulo de disparo a cada lado,
- . Limitar eficientemente el ángulo de disparo vertical,
- . Evitar que los tiradores se muevan o se inclinen hacia delante desde el soporte.

Limitador de ángulo de disparo (modelo recomendado) (1)



Estribos clavados en el suelo

Puesto de tiro hecho con tubos coloreados de P.V.C., tubos rectos de 50 mm + codos entrelazados. Todos los elementos inferiores están llenos de agua o arena, o fijados al suelo.

La altura de las barras horizontales, laterales y frontales, de los limitadores de ángulo de disparo, instalados actualmente en 0,40 m, se elevan "de 0,70 a 0,80 m", por razones de seguridad.

La altura máxima del limitador del ángulo puede ser de hasta 2.10 m para las nuevas instalaciones.

CAPÍTULO 3: ARMAS Y MUNICIÓN

3.1 Escopetas

Se permiten todas las escopetas, siempre que no superen el calibre 12 y la longitud del cañón no sea inferior a 66 cm (26 pulgadas), excepto las escopetas de corredera.

Los tiradores que usan escopetas semiautomáticas tienen que colocarlas con un dispositivo que asegure que la expulsión de los cartuchos gastados no moleste a los otros tiradores junto a ellos.

Se pueden cargar dos cartuchos como máximo.

Las correas están prohibidas en todas las escopetas.

Se prohíbe el uso de una micro cámara montada en una escopeta.

Todo el cambio total o parcial de escopetas, chokes o cañones está prohibido en el transcurso de una ronda.

Está autorizado entre rondas.

3.2 Municiones

La carga del cartucho no debe exceder los 28 gramos de plomo con una tolerancia máxima de + 2%.

El perdigon debe ser esférico, de un diámetro regular de 2.0 a 2.5 mm, con una tolerancia de más o menos 0,1 mm.

Está estrictamente prohibido el uso de dispersores o cualquier otro dispositivo de carga inusual, así como el uso de cartuchos recargados.

Está estrictamente prohibido mezclar diferentes perdigones de diferentes dimensiones y / o cualidades, así como el uso de pólvora negra y cartuchos trazadores.

3.3 Protección auditiva

Los tiradores, los árbitros el personal y el público cerca de un evento de Compak® Sporting deben usar protección auditiva.

Cualquier tirador en un puesto sin protección auditiva se considerará ausente y no tendrá derecho a tirar.

3.4 Gafas de seguridad

Los tiradores, árbitros y el personal deben usar gafas de seguridad.

Cualquier tirador en un puesto sin gafas de seguridad se considerará ausente y no tendrá derecho a tirar.

CAPÍTULO 4: SERIES

4.1 Series de tiro

Una serie se compone de 25 platos, es decir, 5 objetivos diferentes por puesto en una de las siguientes formulas:

- . Cinco (5) platos sencillos
- . Tres (3) platos sencillos y uno (1) doble, (al tiro o simultáneo).
- . Un (1) platos sencillo y dos (2) dobles (al tiro o simultáneo).

Se recomienda utilizar diferentes fórmulas de un evento Compak® Sporting a otro. Pero en un Compak, el tipo de doble será el mismo en los 5 puestos de tiro (bien al tiro o simultáneo)

4.2 Menú u orden de disparo a los objetivos

Los menús de disparo se colocan en cada puesto, de modo que el tirador pueda leerlos fácilmente.

Los platos son únicos en los menús se pueden seleccionar en cualquier orden para las máquinas.

El primer plato de cada doble debe ser el último tiro desde la posición anterior.

Si la escuadra tiene menos de seis tiradores, el último platos del puesto vacío debe mostrarse en el siguiente tirador competidor.

Los esquemas de tiro preestablecidos están disponibles en el Anexo 2, se recomienda su uso durante los campeonatos.

Ejemplo de menú para una serie (3 sencillos y1 doble):

Puesto 1	Puesto 2	Puesto 3	Puesto 4	Puesto 5	
A	B	C	D	E	<i>Sencillo</i>
D	C	B	E	F	<i>Sencillo</i>
B	F	E	A	D	<i>Sencillo</i>
D+A	A+F	F+C	C+B	B+E	<i>Doble</i>

Este es solo un ejemplo, pero todas las combinaciones son posibles, siempre que cumplan con las reglas establecidas anteriormente.

4.3 Escuadras y grupos de tiradores

Para Compak® Sporting por escuadras: una escuadra está formada por 6 tiradores como máximo.

Para Compak® Sporting en línea: un grupo está formado por el número total de tiradores dividido por el número de Compaks.

4.4 Secuencia de disparo para una ronda

Posición de los tiradores (Ver anexo 3):

Los tiradores de la escuadra van a los puestos en el orden establecido en la hoja de puntuación. El tirador espera detrás del puesto # 1, listo para tomar el lugar del tirador, una vez que el tirador en el puesto 5 haya terminado de disparar los platos en su menú.

La posición de la escopeta es libre en el momento de pedir el plato (en el hombro o no).

Todos los platos deben ser disparados con la escopeta en el hombro.

Los tiradores disparan por turnos a cada plato individual y doble en el orden del menú.

Se permite un lapso de tiempo de **10 segundos** como máximo para que cada tirador pida su plato o platos después de que el tirador en el puesto anterior haya terminado de disparar.

El árbitro debe anunciar al tirador en el puesto n. ° 1 cuando debe comenzar.

Cuando el tirador del puesto 5 ha terminado de disparar a los platos de su menú:

- . Se mueve al puesto 1 y espera detrás de él
- . Los otros tiradores se mueven al siguiente puesto a su derecha
- . El tirador que estaba esperando anteriormente toma su lugar en el puesto 1.

Después de disparar en su posición, el tirador espera a que el siguiente tirador haya terminado de disparar antes de tomar su lugar, teniendo cuidado de no molestar al tirador en acción.

Siempre es el tirador en el puesto 1 quien comienza la ronda de cinco platos.

Durante los cambios de puesto, las escopetas deben estar "ABIERTAS Y DESCARGADAS".

Para el Compak en línea, el primer tirador del día estará precedido por un árbitro o por un tirador, no por un competidor, que disparará o simulará toda la serie. Sin embargo, en caso de interrupción del tirador, el árbitro volverá a mostrar todos los objetivos al primer tirador del nuevo grupo.

Del mismo modo, el último tirador del día será seguido por un árbitro o un tirador, no por un competidor, que le mostrará, en cada puesto de tiro, el primer objetivo de su (s) doble (s).

Para Compak por escuadras, los objetivos individuales, junto con los dobles simultáneos, se presentan a los tiradores una sola vez a la primera escuadra cada día, excepto en el caso de una interrupción indebidamente prolongada.

CAPÍTULO 5: JUZGAR PLATOS

5.1 El plato es declarado “BUENO”:

Cuando ha sido lanzado y el tirador ha disparado de acuerdo con las reglas, y al menos un trozo visible se ha desprendido de él, o si ha sido pulverizado total o parcialmente.

Esto también es válido para los platos FLASH.

5.2 El plato es declarado “CERO”:

Si no se ha alcanzado y no se ha desprendido ninguna pieza visible, o si solo es visible el polvo (platos flash).

5.3 Caso “NULO”

5.3.1 Debido a armas y municiones

La siguiente tabla es aplicable en el caso del primer incidente durante una serie de 25 platos de un evento Compak® Sporting. El primer fallo de arma da lugar a una primera advertencia respaldada por una tarjeta amarilla.

Para un segundo fallo de arma del mismo tipo, todos los platos a los que NO se haya disparado recibirán una puntuación Cero respaldada por una tarjeta Roja.

Primer fallo de arma	Problema	Acción
Ambos tiros se disparan al mismo tiempo	En un plato sencillo	NULO otro plato lanzado
	En un doble al tiro	NULO otro doble lanzado
	En un doble simultáneo	NULO otro doble lanzado
El primer cartucho no llega a detonar	En un plato sencillo	NULO otro plato lanzado
	En un doble al tiro	NULO otro doble lanzado
	En un doble simultáneo	NULO otro doble lanzado
El segundo cartucho no llega a detonar	En un plato sencillo	NULO otro plato lanzado. Solo se puede romper con el segundo disparo.
	En un doble al tiro	NULO otro doble lanzado. Resultado del primer plato adquirido
	En un doble simultáneo	NULO otro doble lanzado

5.3.2 Debido a los platos

La tabla a continuación se aplica en los siguientes casos:

- . Un plato se rompe cuando sale de la máquina,
- . Un plato es lanzado desde otra máquina,
- . Un plato es de un color diferente,
- . El árbitro considera que la trayectoria del plato es irregular
- . El plato se lanza más de 3 segundos después de pedir el tirador,
- . El tirador no ha pedido el plato,
- . El árbitro considera que el tirador ha sido molestado / distraído,
- . El árbitro no puede juzgar al plato.
- . Un plato es lanzado por error desde una máquina de la mismo Compak durante el disparo a un sencillo o simultáneo.

Problema	Acción
Caso de un plato sencillo	NULO otro plato lanzado
Caso de un conejo que se rompe después de que se falla el primer disparo y antes de que se dispare el segundo	NULO otro conejo lanzado. Sólo puede romperse por el segundo tiro.
Caso de un primer plato en un doble tiro	NULO otro doble lanzado
Caso en el que el primer plato (o partes del mismo) rompen el segundo en un doble, antes de que el tirador dispare su segundo tiro	NULO otro doble lanzado. Resultado del primer plato adquirido
Caso de un segundo plato en un doble tiro	NULO otro doble lanzado. Resultado del primer plato adquirido
Un plato de un doble simultáneo	NULO otro doble lanzado

5.3.3 Mal tiempo

No hay casos "NULO" debido al mal tiempo.

En todos los demás casos, todos los platos rotos se registran como "BUENO" y todos los platos no alcanzados se registran como "CERO".

CAPÍTULO 6: REGLAS DE SEGURIDAD

- . Todas las escopetas, incluso cuando no estén cargadas, deben manipularse con sumo cuidado.
- . Las escopetas deben llevarse abiertas (desbloqueadas y no cargadas)
- . Para escopetas semiautomáticas, la recámara debe estar abierta y sujeta con el cañón hacia arriba o hacia abajo.
- . Cuando un tirador no está usando su escopeta, debe colocarla verticalmente en un estante de armas o almacenarla de manera segura en otro lugar aprobado.
- . Está prohibido tocar el arma de otro tirador sin su permiso.
- . Está prohibido apuntar o disparar deliberadamente contra animales o pájaros vivos.
- . No se permiten disparos simulados fuera de los puestos de tiro.
- . No se permiten disparos simulados mientras un tirador del equipo dispara a sus platos.
- . Bajo ninguna circunstancia un tirador puede avanzar hacia el puesto de tiro, antes de que el tirador anterior lo haya abandonado.
- . El tirador puede cargar su escopeta después de llegar a su puesto de tiro, siempre que mantenga la escopeta abierta (o la recámara abierta para armas semiautomáticas), **sin soltarla, y manteniendo el cañón apuntando hacia el campo de tiro y dentro del ángulo limitador.** El tirador solo puede cerrar su escopeta (o la recámara de su escopeta) cuando sea su turno de tirar.

- En caso de que un cartucho no se haya disparado o en el caso de otro mal funcionamiento de la escopeta o el cartucho, el tirador debe permanecer en su puesto, con la escopeta orientada hacia el campo de tiro, sin abrirla ni tocar el seguro hasta que el árbitro haya revisado el arma. Si el competidor, en el caso de un mal funcionamiento de la escopeta/ cartucho, abre el arma él mismo o toca el cierre de seguridad, antes de que el árbitro haya revisado el arma, el objetivo será puntuado Cero.
- El tirador no debe darse la vuelta en el puesto de tiro antes de que haya abierto su arma y haya sacado todos los cartuchos de las recámaras, hayan sido o no disparados.
- Durante la presentación de los objetivos o durante una interrupción, el tirador debe mantener su arma abierta y descargada.

DEFINICIONES

CAMPO: Todas las instalaciones deportivas.

COMPAK[®] SPORTING: Instalación de tiro para la actividad.

ESCUADRA (Compak por equipos): Grupo de hasta 6 tiradores disparando en la misma serie al mismo tiempo y utilizando las mismas instalaciones.

GRUPO DE TIRADORES (Compak en línea): Un grupo está formado por el número total de tiradores de la competencia dividido por el número de compak.

SERIE: Una ronda consta de 25 platos disparados en una instalación de Compak[®] Sporting determinada.

MAQUINA LANZAPLATOS: Máquina o equipo utilizado para lanzar los platos.

FONOPULL: Equipo acústico que activa la maquina al sonido de la voz del tirador.

TIRO: Corresponde a disparar un cartucho.

OBJETIVO: Plato.

TRAYECTORIA: Línea seguida en el espacio por un objetivo.

ANEXO 1: HOJA DE PUNTUACIÓN – SISTEMA ANTERIOR



FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE

Campeonato Mundial

Hoja #: 1

Ronda #: 1 (Winchester)

árbitro: _____

Numero	Apellido/Nombre	Cat.	Objetivos																									Total	Firma					
			Puesto 1					Puesto 2					Puesto 3					Puesto 4					Puesto 5							Espera				
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25							
			Puesto 2					Puesto 3					Puesto 4					Puesto 5					Espera											
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20						21	22	23	24	25		
			Puesto 3					Puesto 4					Puesto 5					Espera					Puesto 1					Puesto 2						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15						16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Puesto 4					Puesto 5					Espera					Puesto 1					Puesto 2					Puesto 3						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10						11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Puesto 5					Espera					Puesto 1					Puesto 2					Puesto 3					Puesto 4						
			1	2	3	4	5						6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Espera					Puesto 1					Puesto 2					Puesto 3					Puesto 4					Puesto 5						
								1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		

ANEXO 1: HOJA DE PUNTUACIÓN – NUEVO SISTEMA ARBITRAL

MANUAL

Fédération Internationale de Tir aux Armes Sportives de Chasse																												
Campeonato mundial de Compak Sporting XX/XX – XX/XX 200X, XXXXXXXXXXXXX																												
De tirador # XX Turn No. 1 árbitro: 1 <u>2</u> <u>3</u> <u>4</u>																												
A tirador # XX																												
Numero	Apellido/ Nombre	Cat.	Objetivos																									Total
			25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
			25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	

ANEXO 1 : HOJA DE CONTROL – NUEVO SISTEMA

ARBITRAJE ELECTRÓNICO



FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE

EUROPEAN / WORLD CHAMPIONSHIP COMPAK SPORTING

Range: 1 - CAMPO 1 - 18/09/2014

Page 1 of 1

Bib	NOC	Cat	✓	1° Penalty	2° Penalty	Results	Name	Signature
1	AUT	VET					FELIX, Tobias	
2	EST	JUN					ANDRIS, Janis	
3	ZAF	SVT					MASI, Robert	
4	ESP	LAD					ALONSO MARTINEZ, Catalina	
5	USA	JUN					BROW, Robert	
6	CYP	SEN					ANTONISIS, Antoniades	
7	FRA	LAD					CHEVALIER, Pauline	
8	GBR	SEN					TIFFANY, Robert	
9	ITA	SEN					MORI, Marco	
10	POR	SVT					ROSSAO, Franco	
11	BEL	VET					VAN MARTEN, Frank	
12	RUS	LAD					ANTONIN, Ioanna	

ANEXO 2

TABLAS DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA

5 únicos por posición de disparo

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA
TRAYECTORIA N°1.

A	B	C	D	E
E	F	A	B	C
C	D	E	F	A
F	A	B	C	D
D	E	F	A	B

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA
TRAYECTORIA N°5.

E	F	A	B	C
C	D	E	F	A
A	B	C	D	E
D	E	F	A	B
B	C	D	E	F

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA
TRAYECTORIA N°2

B	C	D	E	F
F	A	B	C	D
D	E	F	A	B
A	B	C	D	E
E	F	A	B	C

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA
TRAYECTORIA N°6

F	A	B	C	D
D	E	F	A	B
B	C	D	E	F
E	F	A	B	C
C	D	E	F	A

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA
TRAYECTORIA N°3

C	D	E	F	A
A	B	C	D	E
E	F	A	B	C
B	C	D	E	F
F	A	B	C	D

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA
TRAYECTORIA N°7

A	C	E	B	D
F	A	C	D	E
B	D	F	A	C
E	B	D	F	A
C	E	B	C	F

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA
TRAYECTORIA N°4

D	E	F	A	B
B	C	D	E	F
F	A	B	C	D
C	D	E	F	A
A	B	C	D	E

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA
TRAYECTORIA N°8

D	B	E	C	F
F	A	D	B	E
C	F	A	D	B
E	C	F	A	D
B	E	C	F	A

Por 1 posición de disparo : 3 únicos y 1 doble por tiro

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°9

A	B	C	D	E
F	A	B	C	D
E	F	A	B	C
Double CF C-D	Double CF D-E	Double CF E-F	Double CF F-A	Double CF A-B

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°13

E	B	F	C	A
D	E	B	F	C
A	D	E	B	F
Double CF F-C	Double CF C-A	Double CF A-D	Double CF D-E	Double CF E-B

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°10

B	D	A	F	C
E	B	D	A	F
C	E	B	D	A
Double CF A-F	Double CF F-C	Double CF C-E	Double CF E-B	Double CF B-D

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°14

F	C	E	B	D
A	F	B	E	C
C	B	D	A	E
Double CF E-D	Double CF D-A	Double CF A-C	Double CF C-F	Double CF F-B

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°11

C	E	D	A	F
B	C	E	D	A
F	B	C	E	D
Double CF D-A	Double CF A-F	Double CF F-B	Double CF B-C	Double CF C-E

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°15

A	F	B	E	D
B	E	C	F	A
C	B	F	B	E
Double CF E-D	Double CF D-A	Double CF A-D	Double CF D-C	Double CF C-F

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°12

D	A	F	C	E
B	D	C	F	C
E	F	B	D	A
Double CF A-C	Double CF C-E	Double CF E-A	Double CF A-B	Double CF B-F

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°16

B	E	C	A	F
D	A	B	E	C
F	D	A	C	E
Double CF E-C	Double CF C-F	Double CF F-D	Double CF D-B	Double CF B-A

Por 1 posición de disparo : 3 únicos y 1 simultáneo doble

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°17

F	E	C	B	A
D	B	F	E	C
A	D	E	A	B
D.Simultaneous B-C	D.Simultaneous C-A	D.Simultaneous A-D	D.Simultaneous D-F	D.Simultaneous F-E

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°21

B	F	A	B	E
A	B	F	C	D
C	D	B	E	F
D.Simultaneous F-E	D.Simultaneous E-C	D.Simultaneous C-D	D.Simultaneous D-A	D.Simultaneous A-C

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°18

E	C	D	A	D
F	E	C	D	B
D	F	B	E	A
D.Simultaneous A-B	D.Simultaneous B-A	D.Simultaneous A-F	D.Simultaneous F-C	D.Simultaneous C-E

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°22

C	E	B	F	A
D	F	A	C	B
F	B	D	B	E
D.Simultaneous E-A	D.Simultaneous A-C	D.Simultaneous C-E	D.Simultaneous E-D	D.Simultaneous D-F

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°19

A	E	D	B	F
C	D	A	E	B
F	A	E	C	D
D.Simultaneous D-B	D.Simultaneous B-C	D.Simultaneous C-F	D.Simultaneous F-A	D.Simultaneous A-E

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°23

C	A	F	D	B
E	F	C	A	D
B	E	D	F	A
D.Simultaneous A-D	D.Simultaneous D-B	D.Simultaneous B-E	D.Simultaneous E-C	D.Simultaneous C-F

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°20

D	B	A	F	C
E	F	C	B	D
A	E	B	C	F
D.Simultaneous F-C	D.Simultaneous C-D	D.Simultaneous D-E	D.Simultaneous E-A	D.Simultaneous A-B

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°24

D	F	A	C	E
B	A	D	F	C
F	B	C	E	A
D.Simultaneous A-C	D.Simultaneous C-E	D.Simultaneous E-B	D.Simultaneous B-D	D.Simultaneous D-F

Por 1 posición de disparo : 1 único y 2 dobles por tiro

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°25

C	E	A	F	D
Double CF D-B	Double CF B-F	Double CF F-C	Double CF C-A	Double CF A-F
Double CF F-A	Double CF A-D	Double CF D-E	Double CF E-B	Double CF B-C

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°29

E	A	D	B	C
Double CF C-D	Double CF D-F	Double CF F-A	Double CF A-D	Double CF D-A
Double CF A-B	Double CF B-C	Double CF C-E	Double CF E-F	Double CF F-B

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°26

D	F	B	C	E
Double CF E-A	Double CF A-D	Double CF D-F	Double CF F-B	Double CF B-C
Double CF C-B	Double CF B-E	Double CF E-A	Double CF A-D	Double CF D-F

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°30

F	C	E	B	D
Double CF D-A	Double CF A-F	Double CF F-D	Double CF D-C	Double CF C-B
Double CF B-E	Double CF E-B	Double CF B-A	Double CF A-E	Double CF E-F

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°27

A	B	C	D	E
Double CF E-F	Double CF F-D	Double CF D-E	Double CF E-A	Double CF A-B
Double CF B-C	Double CF C-A	Double CF A-F	Double CF F-C	Double CF C-D

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°31

A	F	D	B	C
Double CF C-D	Double CF D-E	Double CF E-C	Double CF C-A	Double CF A-E
Double CF E-B	Double CF B-A	Double CF A-F	Double CF F-D	Double CF D-B

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°28

B	D	F	A	C
Double CF C-E	Double CF E-A	Double CF A-C	Double CF C-D	Double CF D-A
Double CF A-F	Double CF F-B	Double CF B-E	Double CF E-F	Double CF F-B

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°32

F	A	C	D	B
Double CF B-D	Double CF D-F	Double CF F-A	Double CF A-C	Double CF C-E
Double CF E-C	Double CF C-B	Double CF B-E	Double CF E-F	Double CF F-D

Por 1 posición de disparo: 1 único y 2 simultáneos dobles

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°33

D	C	F	A	B
D.Simultaneous B-F	D.Simultaneous F-A	D.Simultaneous A-B	D.Simultaneous B-E	D.Simultaneous E-C
D.Simultaneous C-E	D.Simultaneous E-D	D.Simultaneous D-C	D.Simultaneous C-F	D.Simultaneous F-D

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°37

A	D	B	C	E
D.Simultaneous E-B	D.Simultaneous B-C	D.Simultaneous C-E	D.Simultaneous E-F	D.Simultaneous F-D
D.Simultaneous D-F	D.Simultaneous F-A	D.Simultaneous A-D	D.Simultaneous D-B	D.Simultaneous B-A

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°34

E	D	C	F	A
D.Simultaneous A-C	D.Simultaneous C-F	D.Simultaneous F-A	D.Simultaneous A-B	D.Simultaneous B-F
D.Simultaneous F-B	D.Simultaneous B-E	D.Simultaneous E-D	D.Simultaneous D-C	D.Simultaneous C-E

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°38

B	E	D	F	C
D.Simultaneous C-D	D.Simultaneous D-F	D.Simultaneous F-C	D.Simultaneous C-A	D.Simultaneous A-F
D.Simultaneous F-A	D.Simultaneous A-B	D.Simultaneous B-E	D.Simultaneous E-D	D.Simultaneous D-B

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°35

B	F	A	E	D
D.Simultaneous D-C	D.Simultaneous C-E	D.Simultaneous E-D	D.Simultaneous D-A	D.Simultaneous A-F
D.Simultaneous F-A	D.Simultaneous A-B	D.Simultaneous B-F	D.Simultaneous F-C	D.Simultaneous C-E

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°39

C	B	E	A	D
D.Simultaneous D-E	D.Simultaneous E-A	D.Simultaneous A-D	D.Simultaneous D-F	D.Simultaneous F-B
D.Simultaneous B-F	D.Simultaneous F-C	D.Simultaneous C-B	D.Simultaneous B-E	D.Simultaneous E-C

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°36

C	A	E	B	F
D.Simultaneous F-E	D.Simultaneous E-B	D.Simultaneous B-F	D.Simultaneous F-D	D.Simultaneous D-B
D.Simultaneous B-D	D.Simultaneous D-C	D.Simultaneous C-A	D.Simultaneous A-E	D.Simultaneous E-C

TABLA DE CONFIGURACIÓN DE LA TRAYECTORIA N°40

F	D	B	E	C
D.Simultaneous C-A	D.Simultaneous A-E	D.Simultaneous E-C	D.Simultaneous C-F	D.Simultaneous F-D
D.Simultaneous D-B	D.Simultaneous B-F	D.Simultaneous F-D	D.Simultaneous D-A	D.Simultaneous A-B

ANEXO 3

POSICIÓN TIRADORES PARA UNA RONDA – SISTEMA ANTERIOR

6 tiradores	1ª ronda	Puesto 1 Tirador # 1	Puesto 2 Tirador # 2	Puesto 3 Tirador # 3	Puesto 4 Tirador # 4	Puesto 5 Tirador # 5
		Espera Tirador # 6				
	2ª ronda	Puesto 1 Tirador # 6	Puesto 2 Tirador # 1	Puesto 3 Tirador # 2	Puesto 4 Tirador # 3	Puesto 5 Tirador # 4
		Espera Tirador # 5				
	3ª ronda	Puesto 1 Tirador # 5	Puesto 2 Tirador # 6	Puesto 3 Tirador # 1	Puesto 4 Tirador # 2	Puesto 5 Tirador # 3
		Espera Tirador # 4				
	4ª ronda	Puesto 1 Tirador # 4	Puesto 2 Tirador # 5	Puesto 3 Tirador # 6	Puesto 4 Tirador # 1	Puesto 5 Tirador # 2
		Espera Tirador # 3				
	5ª ronda	Puesto 1 Tirador # 3	Puesto 2 Tirador # 4	Puesto 3 Tirador # 5	Puesto 4 Tirador # 6	Puesto 5 Tirador # 1
		Espera Tirador # 2				
	6ª ronda	Puesto 1 Tirador # 2	Puesto 2 Tirador # 3	Puesto 3 Tirador # 4	Puesto 4 Tirador # 5	Puesto 5 Tirador # 6

5 tiradores	1ª ronda	Puesto 1 Tirador # 1	Puesto 2 Tirador # 2	Puesto 3 Tirador # 3	Puesto 4 Tirador # 4	Puesto 5 Tirador # 5
	2ª ronda	Puesto 1 Vacío	Puesto 2 Tirador # 1	Puesto 3 Tirador # 2	Puesto 4 Tirador # 3	Puesto 5 Tirador # 4
		Espera Tirador # 5				
	3ª ronda	Puesto 1 Tirador # 5	Puesto 2 Vacío	Puesto 3 Tirador # 1	Puesto 4 Tirador # 2	Puesto 5 Tirador # 3
		Espera Tirador # 4				
	4ª ronda	Puesto 1 Tirador # 4	Puesto 2 Tirador # 5	Puesto 3 Vacío	Puesto 4 Tirador # 1	Puesto 5 Tirador # 2
		Espera Tirador # 3				
	5ª ronda	Puesto 1 Tirador # 3	Puesto 2 Tirador # 4	Puesto 3 Tirador # 5	Puesto 4 Vacío	Puesto 5 Tirador # 1
		Espera Tirador # 2				
	6ª ronda	Puesto 1 Tirador # 2	Puesto 2 Tirador # 3	Puesto 3 Tirador # 4	Puesto 4 Tirador # 5	Puesto 5 Vacío

4 tiradores	1ª ronda	Puesto 1 Tirador # 1	Puesto 2 Tirador # 2	Puesto 3 Tirador # 3	Puesto 4 Tirador # 4	Puesto 5 Vacío
	2ª ronda	Puesto 1 Vacío	Puesto 2 Tirador # 1	Puesto 3 Tirador # 2	Puesto 4 Tirador # 3	Puesto 5 Tirador # 4
	3ª ronda	Puesto 1 Vacío	Puesto 2 Vacío	Puesto 3 Tirador # 1	Puesto 4 Tirador # 2	Puesto 5 Tirador # 3
		Espera Tirador # 4				
	4ª ronda	Puesto 1 Tirador # 4	Puesto 2 Vacío	Puesto 3 Vacío	Puesto 4 Tirador # 1	Puesto 5 Tirador # 2
		Espera Tirador # 3				
	5ª ronda	Puesto 1 Tirador # 3	Puesto 2 Tirador # 4	Puesto 3 Vacío	Puesto 4 Vacío	Puesto 5 Tirador # 1
Espera Tirador # 2						
6ª ronda	Puesto 1 Tirador # 2	Puesto 2 Tirador # 3	Puesto 3 Tirador # 4	Puesto 4 Vacío	Puesto 5 Vacío	

3 tiradores	1ª ronda	Puesto 1 Tirador # 1	Puesto 2 Tirador # 2	Puesto 3 Tirador # 3	Puesto 4 Vacío	Puesto 5 Vacío
	2ª ronda	Puesto 1 Vacío	Puesto 2 Tirador # 1	Puesto 3 Tirador # 2	Puesto 4 Tirador # 3	Puesto 5 Vacío
	3ª ronda	Puesto 1 Vacío	Puesto 2 Vacío	Puesto 3 Tirador # 1	Puesto 4 Tirador # 2	Puesto 5 Tirador # 3
	4ª ronda	Puesto 1 Vacío	Puesto 2 Vacío	Puesto 3 Vacío	Puesto 4 Tirador # 1	Puesto 5 Tirador # 2
		Espera Tirador # 3				
	5ª ronda	Puesto 1 Tirador # 3	Puesto 2 Vacío	Puesto 3 Vacío	Puesto 4 Vacío	Puesto 5 Tirador # 1
		Espera Tirador # 2				
6ª ronda	Puesto 1 Tirador # 2	Puesto 2 Tirador # 3	Puesto 3 Vacío	Puesto 4 Vacío	Puesto 5 Vacío	

2 tiradores	1ª ronda	Puesto 1 Tirador # 1	Puesto 2 Tirador # 2	Puesto 3 Vacío	Puesto 4 Vacío	Puesto 5 Vacío
	2ª ronda	Puesto 1 Vacío	Puesto 2 Tirador # 1	Puesto 3 Tirador # 2	Puesto 4 Vacío	Puesto 5 Vacío
	3ª ronda	Puesto 1 Vacío	Puesto 2 Vacío	Puesto 3 Tirador # 1	Puesto 4 Tirador # 2	Puesto 5 Vacío
	4ª ronda	Puesto 1 Vacío	Puesto 2 Vacío	Puesto 3 Vacío	Puesto 4 Tirador # 1	Puesto 5 Tirador # 2
	5ª ronda	Puesto 1 Vacío	Puesto 2 Empty	Puesto 3 Vacío	Puesto 4 Vacío	Puesto 5 Tirador # 1
		Espera Tirador # 2				
6ª ronda	Puesto 1 Tirador # 2	Puesto 2 Vacío	Puesto 3 Vacío	Puesto 4 Vacío	Puesto 5 Vacío	

ANEXO 4

REGLAS QUE RIGEN LAS COMPETICIONES

CAPÍTULO 1: JURADO

1.1 Constitución del jurado

Los eventos internacionales son supervisados por un jurado compuesto por:

- . Los miembros del comité técnico presentes.
- . El representante de cada país presentando un equipo nacional senior.
- . Los miembros de la Junta de Fitasc presentes, a excepción de los que forman parte del jurado de la apelación.

Los miembros del Jurado que vean una irregularidad no pueden intervenir directamente con los árbitros, pero deben informar lo que observaron al Jurado.

Está presidido por el presidente o el representante de la federación organizadora.

Cada miembro del jurado lleva una insignia para que todos los interesados puedan reconocerlo fácilmente.

Al menos dos miembros del jurado deben estar presentes en el campo en todo momento.

1.2 El papel del jurado

El jurado se asegura de que se cumplan las reglas y comprueba las armas, las municiones y los objetivos mediante pruebas técnicas.

El jurado se ocupa de las quejas.

Bajo ninguna circunstancia puede haber una queja acerca de si un plato ha sido alcanzado o no, o si el plato lanzado fue defectuoso o fuera de la trayectoria planificada. En estos casos, no se pueden presentar apelaciones contra la decisión del árbitro.

Los tiradores pueden presentar una apelación contra cualquier otra decisión tomada por un árbitro.

Todas las quejas deben enviarse al jurado por escrito, junto con un depósito de la cantidad vigente en la fecha de la competición.

Para ser aceptada, una protesta debe referirse a un incidente que tuvo lugar el mismo día. En cualquier caso, no puede relacionarse con un evento que tuvo lugar los días previos.

Si el jurado determina que la queja es válida, se devuelve el depósito.

Si el jurado encuentra que la queja está justificada, puede dar instrucciones al árbitro con vistas a evaluaciones futuras, designar a otro árbitro o modificar su decisión..

El jurado tomará las decisiones necesarias en caso de fallos técnicos, si tales decisiones no han sido tomadas por el árbitro responsable.

El jurado decide sobre las sanciones que se tomarán si un tirador no ha cumplido con las reglas o si se ha comportado de una manera no deportiva.

En caso de un problema urgente (por ejemplo, un riesgo de detener la tirada), dos miembros del jurado designados por el presidente pueden tomar una decisión excepcional con la aprobación del árbitro, siempre que el jurado ratifique la decisión.

El jurado solo puede deliberar válidamente en presencia de su presidente o su delegado, acompañado por una cuarta parte de los miembros del jurado.

Si un miembro del jurado observa un hecho que no está de acuerdo con las reglas, debe informar al jurado de ese hecho, y el árbitro debe tomar las medidas apropiadas de inmediato.

Las decisiones son tomadas por la mayoría de los miembros presentes. En caso de empate, el presidente tiene voto de calidad.

1.3 Jurado de apelación

El jurado de apelación se establece al mismo tiempo que el jurado de cada competición internacional. El jurado de apelación se compone de:

- El Presidente de la FITASC o su representante,
- El Presidente del Comité Técnico o su representante,
- El presidente de la federación organizadora o su representante.

Un miembro del jurado no puede ser al mismo tiempo miembro del jurado de apelación.

En caso de que una decisión tomada por el jurado sea impugnada por los tiradores o por el FITASC, el problema puede ser presentado ante el jurado de apelación.

Todos los problemas relacionados con la disciplina se presentarán ante el Comité Disciplinario de FITASC.

CAPÍTULO 2: TRAZADOS

Una competición internacional se organiza sobre la base de:

- 3 compaks con 3 platos sencillos y 1 doble por tiro,
- 1 compaks con 3 platos sencillos y 1 doble simultáneo,
- 3 compaks con 1 plato sencillo y 2 dobles al tiro,
- 1 compak con 1 plato sencillo y 2 dobles simultáneos.

Antes del comienzo de la competición y en presencia de la persona a cargo del campo, se preparan los trazados,

- Ya sea por el jurado dibujando cuadrículas preestablecidas (ver anexo 2), revisadas y modificadas si es necesario (seguridad, variedad, balance entre trayectorias) por los miembros del Comité Técnico de FITASC presents.

- O por una persona encargada de la tarea, verificada y modificada si es necesario (seguridad, variedad, equilibrio entre trayectorias) por los miembros del Comité Técnico de FITASC presentes.

En ambos casos, si ningún miembro del Comité Técnico está presente, es el Jurado quien se encarga de la tarea.

De todos los platos que componen una competición, no puede haber más del 40% de platos especiales.

Las trayectorias y / o las maquinas y / o los menús y / o las distancias entre los puestos de tiro y / o entre los puestos de tiro y la línea teórica se pueden cambiar después de cada ronda completa (50 platos si hay 2 compak y 100 platos si hay 4 compak) una vez que todos los tiradores hayan disparado a la misma serie de platos.

CAPÍTULO 3: ENTRENAMIENTO

Las rondas de entrenamiento pueden tener lugar en las mismas trayectorias utilizadas en la competición. Sin embargo, estas trayectorias pueden modificarse ligeramente durante la aceptación de los platos por parte de la comisión técnica o mientras eligen las esquemas.

Las esquemas utilizados para el entrenamiento deben diferir de las utilizadas en el campeonato.

CAPÍTULO 4: VESTIMENTA

4.1 Vestimenta personal

Se ruega a los tiradores que vayan al puesto de tiro vestidos de manera adecuada para un evento público.

Los pantalones cortos están prohibidos, solo se permiten pantalones cortos hasta la rodilla (del tipo Bermuda cortado a una altura de 5 cm por encima de la rodilla).

Las camisas deben tener al menos mangas cortas, con o sin cuello, pero al menos deben estar en la base del cuello (camiseta).

Llevar la cintura descubierta debajo de la chaqueta de tiro está prohibido. Las sandalias están prohibidas por razones de seguridad.

En la ceremonia de apertura, durante el desfile de los equipos nacionales, sus miembros deben vestir el atuendo de su equipo nacional, o usar un par de pantalones planchados y chaqueta, tipo blazer.

En la ceremonia de clausura, todos los tiradores galardonados deberán asistir a la entrega de premios, ya sea con el atuendo de su equipo nacional o con un par de pantalones planchados y una chaqueta tipo blazer.

4.2 DORSALES

El dorsal de competidor del tirador se debe llevar en la parte superior de la espalda entre los hombros y la cintura, debe ser completamente visible y usarse en su totalidad.

El incumplimiento de esta regla se penaliza con una primera advertencia del árbitro. La falta de rectificación de este requisito dará lugar a nuevas sanciones que pueden extenderse a la exclusión de la competencia por decisión del jurado.

CAPÍTULO 5: RETRASO DE UN TIRADOR

Los tiradores deben tener en cuenta todas las eventualidades para llegar al campo de tiro a tiempo.

Cuando llega el turno de un competidor, el competidor debe estar listo para disparar inmediatamente.

Debe tener consigo el equipo y la munición para la ronda completa.

Si un tirador no está presente cuando se le llama, el árbitro debe anunciar su número tres veces en el espacio de un minuto.

Cualquier tirador que no esté presente dentro de este tiempo se considerará ausente, no podrá volver a unirse a su escuadra bajo ninguna circunstancia y, por lo tanto, recibirá una penalización de 25 ceros.

Si el tirador considera que tiene una razón válida para llegar tarde, debe:

- . Enviar una explicación por escrito al jurado acompañado por la cantidad requerida para una queja.
- . Cumplir con la decisión del jurado.
- . Si el jurado considera que el motivo presentado es válido, se puede permitir que el tirador dispare su turno en otro equipo (se devolverá la cantidad pagada).
- . Si el jurado determina que el motivo presentado no es válido, al tirador se le otorgarán 25 ceros, correspondientes a los 25 objetivos no disparados (no se devolverá la cantidad ingresada).

CAPÍTULO 6: PRUEBAS DE ARMAS

Antes de participar en un evento de Compak® Sporting, el tirador puede probar su arma, si lo desea, en un espacio especialmente diseñado para tal fin, no muy lejos de la sala de armas.

Bajo ninguna circunstancia, las escopetas se pueden probar en el puesto de tiro antes del inicio de la ronda.

CAPÍTULO 7: PRESTAR UN ARMA

Si el arma de un tirador está defectuosa, se le permite tomar prestada un arma de otro tirador para terminar su ronda, con carácter excepcional, y siempre que el otro tirador no esté en el mismo equipo, con el consentimiento del otro tirador y del árbitro.

CAPÍTULO 8: USO DE UN ARMA POR VARIOS TIRADORES

Está prohibido compartir un arma entre varios tiradores del mismo equipo.

CAPÍTULO 9: ÁRBITROS

Los árbitros que participan en una competencia internacional juran solemnemente:

- . Cumplir con las reglas y garantizar que se cumplan las reglas;
- . Tomar decisiones de una manera honesta e imparcial;
- . Ignorar su nacionalidad y la federación de origen durante competiciones internacionales;
- . Ubicarse en un lugar que le permita juzgar y observar de las reglas en condiciones óptimas;
- . Anunciar sus decisiones con claridad y en voz alta para que los tiradores las escuchen;
- . Escuchar las protestas de los tiradores respetuosamente, pero sin dejarse influir por el tirador u otros competidores.
- . Tener en su poder una copia actualizada de las reglas deportivas de Compak, en los idiomas oficiales de Fitasc.

Los árbitros deben ser aprobados por el jurado antes de la competición.

Cada árbitro debe tener una tarjeta de árbitro válida hecha por su federación nacional original.

En el caso de que un árbitro no tenga suficientes referencias internacionales, debe ser controlado por árbitros internacionales.

El árbitro jefe debe tener una tarjeta de árbitro internacional hecha por FITASC.

El árbitro debe garantizar un comportamiento ordenado y correcto en el puesto de tiro.

El árbitro debe juzgar los resultados de los tiros.

Debe anunciar todos los ceros usando una señal de audio.

Toma sus decisiones solo.

Si el tirador no está de acuerdo con la decisión del

árbitro, debe protestar inmediatamente en el puesto de

tiro levantando su brazo y diciendo "PROTESTA" O

"APELO".

El tirador debe dar el motivo de la apelación.

El árbitro debe detener la secuencia de tiro e informar al tirador inmediatamente de su decisión final.

Si el árbitro, siendo plenamente consciente, está convencido de que su decisión es correcta,

inmediatamente confirma la decisión, que luego se convierte en ejecutable sin posibilidad de recurso.

Si el árbitro tiene alguna duda sobre su decisión, puede consultar a uno de los siguientes en calidad de asesor antes de emitir una resolución definitiva:

- otro árbitro presente
- el puller
- los tiradores que pertenecen al equipo en cuestión
- los tres tiradores designados para mantener la hoja de puntuación

El árbitro no está obligado a aceptar las opiniones expresadas.

Después de la consulta como se especifica arriba, el árbitro da su decisión definitiva, que luego se vuelve indiscutible y por lo tanto es vinculante para el tirador (ver el punto "Negativa a obedecer" 10.7)

Bajo ninguna circunstancia se les permitirá a los tiradores abandonar sus posiciones o recoger un plato para comprobar si ha sido alcanzado.

Solo el árbitro puede juzgar si un objetivo ha sido alcanzado o no o si está defectuoso o fuera de la trayectoria planificada. Su decisión es final.

El árbitro puede detener la secuencia de disparo excepcionalmente si hay una fuerte lluvia repentina o una tormenta violenta que parece ser de corta duración, pero debe informar al jurado si la interrupción es probable que dure un cierto tiempo.

CAPÍTULO 10: ARBITRAJE, REGLAS DE CONDUCTA Y PENALIZACIONES

10.1 Tiempo de disparo

Se permite un período de 10 segundos como máximo para que un tirador pida su plato después del tiro final desde la posición anterior. Si un tirador no cumple con esta regla, después de haber recibido una advertencia (anotada por el árbitro en la hoja de puntuación), durante una ronda determinada, los objetivos se contarán como se establece en el artículo 10.5.

10.2 Rechazo de un objetivo

Un tirador no puede rechazar un objetivo, excepto en el caso de que no lo haya pedido. Si un tirador rehúsa a disparar contra un plato que el árbitro juzgue que cumple las normas, el tirador será penalizado según lo establecido en el artículo 10.5.

10.3 Disparar un objetivo después de una llamada "NULO"

Bajo ninguna circunstancia se puede disparar un blanco después de que el árbitro haya dado una clara llamada "NULO". Después de una advertencia, el tirador será penalizado según lo establecido en el artículo 10.5.

10.4 Mal funcionamiento de un arma de fuego o municiones

En caso de mal funcionamiento de un arma de fuego o municiones, después de un incidente inicial o si el tirador abre el arma o toca el cierre de seguridad antes de que el árbitro haya revisado el arma, el tirador será penalizado según lo establecido en el artículo 10.5. El tirador tiene dos

minutos para reparar o reemplazar el arma. Si el árbitro así lo decide, el tirador tiene derecho a continuar en el mismo equipo, siempre que haya obtenido otra arma. Si no, debe dejar su lugar en el equipo y terminar el resto de su ronda cuando haya un lugar libre en otro equipo, si el jurado lo ha permitido.

10.5 Penalizaciones

Después de la primera advertencia, para cualquier otra aparición en la misma compak, el árbitro mostrará una tarjeta roja y se declarará el/los siguiente (s) objetivo (s):

Artículo		Plato sencillo	Doble al tiro	Doble simultáneo
10.1	Tiempo de disparo	CERO	CERO / NULO	CERO / NULO
10.2	Rechazo de un objetivo			
10.3	Disparar un objetivo "NULO"			
10.4	Mal funcionamiento	CERO		
	Mal funcionamiento en el primer objetivo de un doble		CERO / NULO	CERO / CERO
	Mal funcionamiento en el segundo objetivo de un doble		1° ADQUIRIDO Y SEGUNDO CERO	1° ADQUIRIDO Y SEGUNDO CERO

10.6 Reglas de conducta, seguridad

Si un tirador actúa de una manera que demuestre que ha perdido su autocontrol (arrojar el arma, usar lenguaje ofensivo o actuar violentamente contra el árbitro u otros competidores, etc.), el árbitro debe referir el asunto al jurado. lo más rápido posible.

Un tirador puede disparar solo en su turno y solo cuando un objetivo ha sido lanzado. A los tiradores no se les permite apuntar o disparar contra los objetivos de otros tiradores o apuntar o disparar a sabiendas contra animales vivos.

Los tiradores no deben cargar hasta que estén en su puesto, con el arma apuntando hacia abajo, y solo una vez que el árbitro haya dado permiso para comenzar a disparar.

Las escopetas semiautomáticas pueden cargarse con un máximo de dos cartuchos.

Los tiradores no deben darse la vuelta en el campo de tiro antes de abrir sus armas y quitar los cartuchos de las cámaras, hayan sido disparados o no.

Durante la presentación de los objetivos o cuando se interrumpen los disparos, los tiradores deben abrir y descargar sus armas. Pueden cerrar sus armas solo cuando el árbitro les dé permiso.

Si un tirador no puede disparar o si falla el arma o cartucho, el tirador debe permanecer en su lugar con el arma apuntando hacia abajo, sin abrirla ni tocar el seguro, hasta que el árbitro haya revisado el arma.

10.7 Negativa a obedecer

Los tiradores deben reanudar el tiro dentro de los diez segundos posteriores a la decisión final del árbitro. Si un tirador no dispara dentro de los diez segundos posteriores a la decisión final del árbitro, se considerará como una negativa a obedecer y se aplicarán las sanciones especificadas en el Capítulo 12. Si un árbitro decide que un competidor se está retrasando deliberadamente antes de disparar o está actuando de manera obviamente injusta, se considerará como una negativa a obedecer.

CAPÍTULO 11: INTENTAR INFLUIR EN EL ÁRBITRO

Se considera que los tiradores intentan influenciar al árbitro cuando:

- . el tirador en cuestión continúa desafiando la decisión final del árbitro, a través de su actitud o verbalmente, a pesar de la reanudación de los disparos
- . el tirador involucrado desafía visiblemente los fallos del árbitro;
- . los tiradores presentes manifiestamente expresan su opinión o crítica de un fallo sin que el árbitro les permita hacerlo.

CAPÍTULO 12: SANCIONES

Todos los tiradores que participen en una competición deben aceptar todas las reglas de Fitasc y declarar que aceptan las actuales reglas de Compak® Sporting. También acuerdan aceptar sanciones y cualquier otra consecuencia de infringir las reglas, desobedecer las órdenes de los árbitros y rechazar las resoluciones de los árbitros.

Por una primera violación de un artículo de las reglas, el árbitro emitirá una advertencia respaldada por una tarjeta Amarilla.

En caso de reincidencia, rechazo o intento de influenciar a un árbitro, el jurado puede penalizar a un tirador de la siguiente manera:

- . pérdida de un plato
- . pérdida de una ronda de veinticinco objetivos
- . expulsión de la competición

Por referencia de un árbitro, el jurado puede expulsar inmediatamente de una competición a cualquier tirador que haya perdido el control de sí mismo o que se haya negado a obedecer y / o intentar influenciar a un árbitro o disparar deliberadamente contra animales vivos.

Toda expulsión se notificará a la federación local del tirador y a la sede de Fitasc, que mantendrá un registro de la expulsión por un período de cinco años.

En caso de una segunda expulsión dentro de un período de tres años desde la primera expulsión, al infractor se le puede, exclusivamente por decisión del Comité de Gestión de Fitasc, denegar definitivamente la entrada a cualquier competición organizada por Fitasc. A los tiradores expulsados de una competición no se les reembolsará ni recibirán ninguna compensación financiera bajo ninguna circunstancia.

Si un tirador usa armas o municiones que no cumplen con estas reglas, todos los disparos realizados con dichas armas o municiones se considerarán como cero.

Si el jurado considera que el tirador puede no estar al tanto de que ha violado las reglas y que no ha obtenido ninguna ventaja, puede decidir aceptar el resultado, siempre que la violación se rectifique una vez que se haya reconocido.

CAPÍTULO 13: DESEMPATES

Los puestos de Compak[®] Sporting en los que se realizan los desempates, junto con los diseños, son seleccionados por los miembros del Comité Técnico de FITASC presentes.

Si no hay miembros del Comité Técnico presentes, es el Jurado quien se encarga de la tarea.

El plano de compak para los desempates debe ser un esquema que incluya un único y ambos dobles simultáneos.

Se realizarán desempates para los primeros tres lugares en los resultados abiertos y para cada categoría, con una ronda de 25 platos. Si después de esta ronda hay un empate, el empate se resolverá disparando una ronda adicional de "PRIMER CERO ELIMINATORIO", es decir, ejecutando la "Muerte súbita", ver siguiente apéndice, (una vez que todos los que calificaron para el desempate hayan disparado el mismo número de objetivos en la (s) misma (s) estación (es)).

En el caso de que quienes clasifiquen para el desempate para los resultados abiertos se encuentren en la misma categoría, los resultados del desempate para la categoría también contarán como los resultados abiertos.

Los desempates se realizarán de acuerdo con las reglas actuales, excepto si los espacios vacíos en el equipo no se llenen.

Si el desempate no se realiza a la hora acordada, los tiradores afectados deben permanecer en contacto con el jurado, para permitirles estar listos para disparar en "**MENOS DE QUINCE MINUTOS DESPUÉS DE LA LLAMADA**".

Cualquier tirador ausente en el momento del desempate será considerado como retirado.

El jurado puede decidir que los desempates se pospongan hasta el día siguiente, por razones excepcionales; los tiradores ausentes en ese momento se considerarán retirados.

Por debajo del tercer lugar en el ranking, y respect a los tiradores empatados que serán premiados, el empate se romper tomando la puntuación del 8º compak, después, en caso de mantenerse el empate, contando desde el 7º, 6º, 5º, 4º, 3º, 2º, 1º compak.

Los tiradores empatados sin premio se clasificarán como iguales.

En el caso de empate de equipos, la clasificación se hace tomando la puntuación general de los miembros del equipo en la 8ª Compak, y después en caso de seguir empatados, contando desde la 7ª, 6ª, 5ª, 4ª, 3ª, 2ª, 1ª Compak .

CAPÍTULO 14: HOJA DE PUNTUACIÓN

La hoja de puntuación, una copia de la que se adjunta como anexo, se completará por los tiradores

1, 3 y 5 del equipo anterior, bajo la responsabilidad del árbitro.

Los tres tiradores designados deben anotar la decisión final del árbitro.

Los objetivos "PERDIDOS" estarán marcados con una "O" y los "UNO" con una "X".

El árbitro debe anunciar el CERO claramente y en voz alta, con una señal de audio que los tiradores puedan escuchar para que puedan protestar inmediatamente si así lo desean.

Cualquier rechazo a rellenar la marca por parte de un tirador designado será sancionado con tres "CEROS".

(1) Article 2.6, regarding the firing angle limiters:

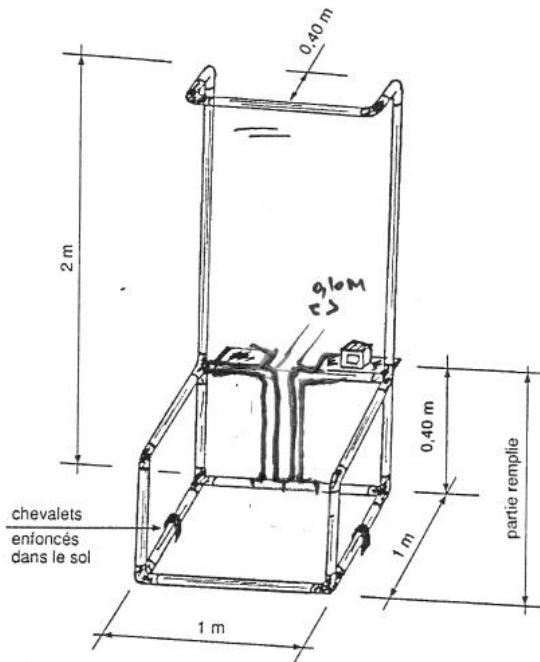
En instalaciones nuevas, se recomienda hacer una abertura de 10 cm en la barra horizontal para facilitar al tirador de tal manera que ya no necesite pasar su cañón sobre la barra horizontal. (ver dibujo).

La altura de las barras horizontales, laterales y frontales, de los limitadores de ángulo de disparo, instalados actualmente en 0,40 m, se eleva "de 0,70 a 0,80 m", por razones de seguridad.

La altura máxima del limitador del ángulo puede ser de hasta 2.10 m para las nuevas instalaciones.

Limitador de ángulo de disparo (modelo recomendado en instalaciones nuevas)

Limiteur d'Angles de Tir (Modèle conseillé)



Poste de tir en tubes P.V.C. de couleur, \odot 50 mm
Tubes droits + coudes emboîtables.
Toute la partie basse étant remplie d'eau
Ou de sable ou fixée au sol.

REGLAS ACREDITADAS POR LA ASAMBLEA GENERAL ORDINARIA FECHADA EL 4 DE JULIO DE 2017.

APÉNDICE: EJECUTANDO LA "MUERTE SÚBITA" EN EL DESEMPATE

El tiro de compak en el desempate debe ser un esquema que incluya un único y ambos dobles simultáneos:.

1. Después del sorteo, desempate entre ambos (2) tiradores:

- . El tirador # 1 se sitúa en el puesto #1, dispara el primer objetivo, se anota la puntuación.
- . El tirador # 2 se sitúa en el puesto # 1, dispara el primer objetivo, se anota la puntuación.

Si ambas puntuaciones son iguales:

- . El tirador #2 dispara el primer doble en el puesto #1, se anota la puntuación.
- . El tirador #1 vuelve al puesto #1 y dispara el primer doble, se anota la puntuación.

Si ambas puntuaciones son iguales otra vez:

- . El tirador #1 dispara el segundo doble en el puesto #1, se anota la puntuación.
- . El tirador #2 dispara el segundo doble en el puesto #1, se anota la puntuación.

Si ambas puntuaciones son iguales otra vez:

- . El tirador #2 se sitúa en el puesto # 2, dispara el primer objetivo en el puesto #2, se anota la puntuación.
- . El tirador #1 dispara el primer objetivo en el puesto # 2, se anota la puntuación.

Si ambas puntuaciones son iguales:

- . El tirador #1 dispara el primer doble en el puesto # 2, se anota la puntuación.
- . El tirador #2 vuelve al puesto # 2 y dispara el primer doble, se anota la puntuación.

Si ambas puntuaciones son iguales otra vez:

- . El tirador #2 dispara el segundo doble en el puesto # 2, se anota la puntuación.
- . El tirador #1 dispara el segundo doble en el puesto # 2, se anota la puntuación.

Si ambas puntuaciones son iguales otra vez:

El tirador #1 se sitúa en el puesto # 3 dispara el primer objetivo en el puesto # 3, se anota la puntuación.

Y así sucesivamente, hasta el PRIMER CERO ELIMINATORIO dentro del mismo número de objetivos disparados.

2. After drawing, shoot-off between 3 (three) shooters:

- . El tirador # 1 se sitúa en el puesto #1, dispara el primer objetivo, se anota la puntuación.
- . El tirador # 2 se sitúa en el puesto # 1, dispara el primer objetivo, se anota la puntuación.

- . El tirador # 3 se sitúa en el puesto # 1, dispara el primer objetivo, se anota la puntuación.

Si ambas puntuaciones son iguales:

- . El tirador #3 dispara el primer doble en el puesto #1, se anota la puntuación.
- . El tirador #1 vuelve al puesto #1 y dispara el primer doble, se anota la puntuación.
- . El tirador #2 vuelve al puesto #1 y dispara el primer doble, se anota la puntuación.

Si ambas puntuaciones son iguales otra vez:

- . El tirador #3 dispara el segundo doble en el puesto #1, se anota la puntuación.
- . El tirador #1 dispara el segundo doble en el puesto #1, se anota la puntuación.
- . El tirador #2 dispara el segundo doble en el puesto #1, se anota la puntuación.

Si ambas puntuaciones son iguales otra vez:

- . El tirador #2 se sitúa en el puesto # 2, dispara el primer objetivo en el puesto #2, se anota la puntuación.
- . El tirador #3 se sitúa en el puesto # 2, dispara el primer objetivo en el puesto #2, se anota la puntuación.
- . El tirador #1 se sitúa en el puesto # 2, dispara el primer objetivo en el puesto #2, se anota la puntuación.

Si ambas puntuaciones son iguales:

- . El tirador #3 dispara el primer doble en el puesto # 2, se anota la puntuación.
- . El tirador #1 vuelve al puesto # 2 y dispara el primer doble, se anota la puntuación.
- . El tirador #2 vuelve al puesto # 2 y dispara el primer doble, se anota la puntuación.

Si ambas puntuaciones son iguales otra vez:

- . El tirador #1 dispara el segundo doble en el puesto # 2, se anota la puntuación.
- . El tirador #2 dispara el segundo doble en el puesto # 2, se anota la puntuación.
- . El tirador #3 dispara el segundo doble en el puesto # 2, se anota la puntuación.

Si ambas puntuaciones son iguales otra vez:

- . El tirador #3 se sitúa en el puesto # 3 dispara el primer objetivo en el puesto # 3, se anota la puntuación.

Y así sucesivamente, hasta el PRIMER CERO ELIMINATORIO dentro del mismo número de objetivos disparados.