

REGLAMENTOS DE LAS TIRADAS SOCIALES DEL CLUB



CAPÍTULOS

1. CARABINA LIGERA
2. BOLOS
3. GLOBOS

1. CARABINA LIGERA

Podrán participar todos los tiradores de cualquier categoría: Seniors, Veteranos, Damas y Juniors.

ARMAS

Cualquier carabina calibre 22 l.r. de miras abiertas.

El peso del arma no debe exceder de 4.000 gr.

Peso mínimo del disparador 500 gr.

PROGRAMA

La prueba se realizará en blancos de precisión de pistola.

60 disparos en tres posiciones:

20 disparos tendido

20 disparos de pie

20 disparos de rodillas

Tiempo total de la tirada incluyendo los disparos en el blanco de ensayo 2 hora 15 minutos.

CATEGORIAS

1ª Categoría desde 570

2ª Categoría desde 560

3ª Categoría hasta 559

2. BOLOS

ARMAS

Arma corta.

Hay cuatro modalidades:

- Pistola OPEN
- Pistola STANDARD (arma de la modalidad de 9 mm)
- Revolver OPEN
- Revolver STANDARD (arma de la modalidad de Grueso Calibre)

No están permitidas las empuñaduras anatómicas, los cargadores no podrán alimentarse con más de 20 cartuchos.

BLANCOS

Un blanco de duelo grueso calibre.

Cinco siluetas metálicas en forma de bolos.

Tres discos de 200 m/m.

Dos corbatines.

DESARROLLO DE LA TIRADA

Posición de pie libre.

La tirada constará de tres series con 14 disparos mínimos por serie, puntuando las dos mejores.

Participarán dos tiradores simultáneamente en los puestos 1 y 5.

Se alternarán los puestos de tiro.

Los tiradores de las tandas siguientes se colocarán, para su preparación en los puestos designados por los árbitros según el orden de sorteo.

Antes de cada serie el árbitro indicará el número de la serie.

Tiempo de cada serie 60 segundos.

Se iniciará la tirada con el arma abierta, descargada y los cargadores alimentados en la mesa de tiro.

El árbitro dará tiempo de preparación y preguntará, ¿PREPARADOS? y de no haber respuesta negativa pulsará el botón. Pondrá en marcha los cronómetros, deteniéndolos cuando el tirador derive todas las siluetas o transcurra el tiempo máximo de 60 segundos.

En los primeros 15 segundos deben realizarse 4 disparos en la diana que girará transcurrido dicho tiempo.

Los 45 segundos restantes el tirador debe abatir las siluetas metálicas = 5 bolos = 3 discos = 2 corbatines.

PUNTUACIÓN

Gana el tirador que derribe todas las siluetas en el menor tiempo y logre la máxima puntuación en el blanco.

De no derribar las siluetas en el tiempo máximo de 60 segundos se contabilizarán 5 segundos más por cada una que quede en pie.

En el blanco, los puntos que falten para llegar a la máxima puntuación (40) contados como segundos, se sumarán al tiempo empleado.

Los disparos rasgados no se contabilizarán.

De encontrarse en el blanco más de 4 disparos se puntuarán los 4 mejores.

EMPATES

Se decidirán por el mayor número de 10, 9, 8, 7 etc. en el blanco.

3. GLOBOS

Estas tiradas se celebran en verano, teniendo su inicio el primer jueves después de la festividad de San Juan y finalizando el jueves anterior a la celebración de la festividad de la Mercè. Su horario es de 22:30 a 00:30 horas.

ARMAS

Carabinas automáticas de palanca o de cerrojo únicamente de calibre 22 lr.

Se permite el uso de mira telescópica, sin limitación de aumentos, pudiéndose tirar también con el sistema de puntería del arma (punto y tablón)

REGLAS DE LA COMPETICIÓN

La competición consiste en acertar un globo que alternativamente pasará de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Se efectuará un pase de prueba, y la competición constará de cinco pases de un globo.

El recorrido del globo se efectuará entre la cabina 7 y la 14, al paso normal y constante de una persona, cogido con una varilla, e intentando que sólo se desplace en sentido horizontal, evitando en lo posible los desplazamientos de arriba a abajo y tratando de que su movimiento sea lo más constante posible e igual para todos los tiradores y pases.

En cada pase cambiará obligatoriamente el punto de salida del globo. El arbitro informará al tirador del lado de salida del globo. A la voz del árbitro, el tirador introducirá el cargador en el arma y procederá a cargar, esperará la salida del globo sin proceder a apuntar, permaneciendo en posición, con el arma apuntando hacia arriba y la culata por debajo de la cintura. En cuanto salga el globo, podrá apuntar y proceder al primer disparo y en caso de fallo, efectuará el segundo disparo. Se pueden efectuar dos disparos sobre cada globo. En el caso de que en el primer disparo acierte y lo rompa, no procederá a disparar el segundo, ya que le constará como acierto con un solo disparo. En el caso de que no se acierte en el primero, procederá a disparar el segundo. Y en el caso de que falle, ya no tendrá posibilidad de poder a tirar a este globo, dándose por terminado el recorrido de ese globo y procediendo a tirar el siguiente, que siempre será en sentido contrario al de la vez anterior.

PUNTUACIÓN

Puntuá el número de globos acertados, en caso de empate, se tomará en cuenta el número de disparos utilizados y en caso de persistir el empate, se procederá a repetir los pases hasta que se produzca el primer fallo. Si el primer tirador falla el primer disparo y rompe el globo con el segundo disparo y el segundo tirador lo rompe ya con el primer disparo, se dará vencedor al segundo tirador, produciéndose ya la diferencia en el número de globos acertados con el número de disparos utilizados.

FALLOS

Contarán como fallos, los producidos por el arma o por fallos de munición, comprobando el árbitro que la vaina está marcada, pero insuficientemente para que se produzca el disparo, o bien que ha habido un fallo de alimentación del arma y que la bala no ha entrado correctamente. Serán permitidos un máximo de tres fallos.

En el caso de que el fallo se produjera en el primer disparo al globo, una vez comprobado por él árbitro, se procederá a volver a repetir el pase del globo, pudiendo el tirador disparar los dos tiros. Si el fallo se produjera en el segundo tiro, el tirador, una vez comprobado por él árbitro, volverá a repetir el pase, disparando un solo tiro sobre el globo.

Se considerarán como tiros no acertados, los fallos producidos por el tirador por no cargar la carabina, o por dejar puesto el seguro en el momento del disparo.