



30 de diciembre de 2010

Fdo.

Antonio Padillo Cobos

Presidente de la Asociación de Field Target de Euskadi

Euskadi “Field target” elkarteko presidentea

## **ÍNDICE**

Qué y quién.....	2
Cuándo.....	3
Categorías.....	3
Armas, municiones y vestuario.....	3
Cómo será la competición.....	4
Sistema de puntuación.....	5
Cómo se calcula el tiempo de la prueba.....	6
Desempates.....	7
Antes de la competición.....	7
Reclamaciones.....	8
En caso de avería del arma y abandono.....	8



## **REGLAMENTO TIRKANA 2011**

### **QUE.**

Ámbito de aplicación:

**ART 1º** -El presente reglamento afecta a las competiciones denominada TIRKANA organizadas por la AFTE.

### **QUÉ ES LA TIRKANA.**

**Art 2.** Es un recorrido dinámico de tiro con armas de aire comprimido, tanto largas como cortas, en el que se combinan el FT, el HFT, plinking y la Muy Larga Distancia (MLD), aplicándose en cada modalidad el reglamento correspondiente de la AFTE.

Art. 2.1 El objetivo que ha de perseguirse con la Tirkana, es desarrollar un recorrido que desde un principio se ajuste a la generalidad de los participantes, en cuanto a condiciones físicas y técnicas, buscando un tirador lo más completo posible en todas las modalidades y que a su vez que es capaz de saberse suministrar los tiempo de descanso.

### **QUIEN. *Quién puede participar.***

**ART 3º** - Sólo podrán participar todas las tiradoras y tiradores mayores de edad o menores miembros de la AFTE, así como cualquier otro tirador previo pago de los correspondientes derechos de inscripción con la autorización de la AFTE. Dichos derechos, los fijará independientemente cada asociación y serán gratuitos para los tiradores menores de 14 años. La organización se reserva el derecho de admisión de tiradores no socios de la AFTE.

Los menores de edad que no sean socios de la AFTE deberán participar bajo la supervisión de sus padres o tutores, asumiendo estos últimos la responsabilidad sobre el mismo, siendo necesaria la autorización por escrito.

Los menores de edad miembros de la AFTE participarán bajo la supervisión de sus padres u otro socio mayor de edad en quien éstos hubieran delegado y previa comunicación al Juez Principal de la competición.

### **Quién lo puede organizar.**

**ART 4º** - Podrán organizar competiciones TIRKANA cualquier socio con la titulación de Juez Oficial de la AFTE y previo conocimiento de la Junta Directiva del plan de viabilidad de la prueba para su visto bueno.



### CUANDO.

**ART 5.-** Se realizará en la fecha de forma orientativa por la Junta General de Socios. Quedando la decisión final por parte de la Junta Directiva.

### CATEGORIAS.

**ART 6º** - Siempre y cuando exista un mínimo de 4 participantes en cada categoría (PCP y Pistón), habrá reconocimientos tipo trofeos o productos de Euskadi como mínimo para los tres primeros de cada categoría, así como para el equipo ganador.

En el caso de no haber ese mínimo de 4 participantes en alguna de las dos categorías, se aplicará un índice corrector a los PCP de 0,8.

### ARMAS, MUNICIONES Y VESTUARIO.

**ART 7º** Las armas y municiones de cada categoría serán las elegidas por cada participante y la potencia estará limitada a 24,2 julios en todas las categorías. El Juez comprobará todas las armas antes de la tirada y a su arbitrio, podrá realizar revisiones en cualquier momento. Las armas que superen los 24,2 julios no podrán participar y si algún tirador lo hiciera, será descalificado.

Art. 7.1 Idéntico criterio al artículo anterior se seguirá con las pistolas de aire comprimido pero con una potencia máxima de 5 julios. Si bien las pistolas podrán llevar cualquier elemento de puntería así como de apoyo. Las armas cortas podrán ser de un único modelo para todos los participantes si éstas son suministradas por la organización, debiendo ser explicado antes de la competición su funcionamiento.

Art.7.5 Todas las armas serán mono tiro, sólo se podrán cargar en el puesto de tiro antes de disparar, y de llevar cargador multidisparo sólo podrá haber un balón en el cargador.

Art. 7.6 Sí podrá modificarse el tipo de munición durante la prueba siempre que su cuerpo sea de plomo.

Art 7.7 Cada tirador durante el recorrido llevará consigo todo el material que vaya a utilizar.

Art 7.8 En cada modalidad de tiro, se aplicará cada uno de los reglamentos específicos de la AFTE, bien para Hunting, FT, MLD, etc.



## CÓMO SERÁ LA COMPETICIÓN

**Art. 8** Se desarrolla dentro de un tiempo máximo establecido por el organizador, puntuándose positivamente terminarlo dentro de un tiempo. Es necesaria la participación de dos jueces.

En el caso de que ésta finalice sin que el tirador no haya podido completar todo el recorrido el resto de blancos serán ceros.

El juez asignará al principio de la prueba qué numero de diana de Muy Larga Distancia, así como el número de los blancos de plinking que corresponde a cada tirador.

Dependiendo del número de tiradores, así como de las características del recorrido, puede haber “X” equipos, siendo en el 2007 tres equipos de 8 tiradores, en el 2008 dos equipos de 8 tiradores., en el 2009 tres equipos de 7.

Los equipos los hará el Juez Principal tratando de equilibrar tanto las características físicas como nivel técnico de los participantes.

Mientras un equipo comienza la tirada, el otro equipo se encargará de controlar y tomar las anotaciones de los blancos que se derriban, salvo de la MLD cuyo cómputo se revisará al finalizar toda la ronda. Es decir, cada tirador del equipo A será seguido por su binomio del Equipo B.

El campo de tiro se divide en cuatro áreas diferenciadas. Una de Hunting, otra de Muy Larga Distancia, otra de Plinking, otra de Field Target, y de dos puntos de control, uno de ellos una campana que hay que tocar con la mano antes de ir al área de Plinking y otro, el punto de Control en el que se entregará la hoja de puntuaciones.

Todos los tiradores del equipo “A” empezarán desde los puestos de PLINKING en el que habrá un cronómetro fijo por puesto de tiro y tirador, a la orden del juez todos los tiradores accionarán sus cronómetros, y los jueces pondrán en marcha los suyos.

En ese momento todos los tiradores irán a la velocidad que estimen oportuno al área de Hunting empezando cada cual por el puesto que primero ocupe y bajo la normativa de Hunting, completarán todos los puestos correspondientes (8 puestos con 2 blancos cada uno) para pasar según terminen al área que prefieran, (excepto la de Plinking), pongamos que van a MLD, aplicándose la normativa de MLD, tendrán una diana a una distancia de entre 60 y 75 metros (esta distancia será conocida por todos días antes de la prueba), deberán realizar 6 disparos puntuando los 5 mejores, a continuación irán a Field Target (entre 5 y 8 calles a dos blancos en cada una), tras terminar y antes de ir al Plinking deberán tocar una campana donde haya sido colocada, para seguir disparando a los blancos de Plinking hasta romperlos, siendo en ese momento en el que el propio tirador parará su cronómetro.

A continuación el tirador deberá de hacer entrega de la hoja en el punto de control, indicándose en ella el tiempo total empleado, esta hoja la firmará el juez así como el tirador competidor como su binomio.



## SISTEMA DE PUNTUACIÓN

**ART. 9** De cómo puntuar cada modalidad y la general.

9.1 **Hunting**. Normativa aplicable a los campeonatos de Hunting de la AFTE. (8 calles, 16 blancos). Chapa 5 puntos, derribo 10 puntos. Un solo disparo por blanco.

9.2 **Field Target**. Normativa aplicable al Open de Euskadi. (Cinco calles, 10 blancos, sólo se puntúa el derribo 10 puntos, un solo disparo por blanco.)

9.3 **MLD**. Normativa del Torneo de MLD de la AFTE. 6 disparos, puntúan los 5 mejores. (Centro de 10 puntos, anillos inferiores 9, 8, 7, 6, 5...).

9.4 **Plinking**. Plato de tiro al plato entre 5 y 15 metros para pistola para pistola y para carabina tanto el anterior objeto como un botellín de cerveza de 33 cl, colocado entre los 40 y los 50 metros para carabina, puesto boca abajo con un clavo clavado a un tronco y con la boca de la botella dentro de éste para que se mantenga de pie. El número estará pegado en el borde superior para que permita la rotura total del objeto.

a) Los hándicaps de los blancos a derribar con pistola podrán ser de cualquier tipo, como desde la posición de tumbado, a una mano, a través de ventanas, con un objeto pesado en la mano que no dispare, etc...

b) Se recomienda un blanco para carabina, y un mínimo de 2 blancos para pistola.

c) En el Plinking, el tirador podrá utilizar cualquier técnica de tiro, apoyo, visor, telémetros, etc.

d) Cuando el tirador termina con todos los blancos del plinking deberá de detener el cronómetro que se encuentra fijo en el puesto de tiro asignado.

9.5 Es imprescindible que todo lo que el tirador utilice lo lleve encima (Art 7.7) , no puede dejar ningún complemento en ningún puesto de tiro o retirado del mismo. Se recomienda llevar una mochila. Por cada objeto que deje en el campo de tiro y por cada ocasión se le retirarán 5 puntos si vuelve a por ello, y 10 si no lo hace. (Se considera abandono en el momento en el que ocupa un nuevo puesto de tiro). Podrá ser advertido de ello por sus compañeros de equipo, juez o binomios sin que exista penalización antes de que ocupe el puesto.

9.6 No rearmar los blancos de FT o HFT tras abatirlos se considerarán como no abatidos en FT y chapa en HFT. Le serán restados si el tirador que viene por detrás, lo reclama cuando el tirador que los dejó ya está posicionado en otro puesto de tiro.



### *Cómo se calcula el tiempo de la prueba.*

**ART 10.** Se asigna para cada calle de Hunting 1 minuto, y si están juntas unas de otras no se añade tiempo de desplazamiento, por tanto, 8 calles de dos blancos cada una, serán 8 minutos. A esto le sumamos el tiempo que se tarda en llegar a paso rápido a la MLD. Para la MLD serán 4 minutos, se vuelve a sumar el tiempo de desplazamiento hasta el Field Target, a Field Target le sumamos 2 minutos por calle, si las calles están seguidas no se suma tiempo de desplazamiento. Cinco calles, serían 10 minutos más. Seguido sumamos el tiempo de ir a paso rápido hasta “la campana “ que hay que tocar con la mano y llegar hasta el Plinking. Para el plinking se le suma 30 segundos por blanco.

Accionar cronómetro Desplazamiento desde Plinking+HFT (1 min.. x nº calles) + Desplazamiento hasta MLD + 4 minutos en MLD + Desplazamiento hasta FT + FT (2 x nº de puestos)+ desplazamiento hasta campana + Desplazamiento hasta Plinking+30 segundos por blanco de plinking = 28 minutos. (En la Tirkana 2008).

A lo anterior, se le pueden añadir otros tiempos de desplazamiento dependiendo de cómo sea diseñada la prueba.

**ART 10.1** Cada ronda tendrá un tiempo mínimo establecido de 28 minutos, siendo éste modificado y hecho público por el Juez antes de la prueba. Esta empieza por orden del juez y termina cuando el tirador detiene su cronómetro en el Plinking o bien cuando el Juez detiene la competición por haberse concluido el tiempo de la prueba. En el caso de que el juez decreta el fin de la prueba mediante el pitido de un silbato, y si un tirador abate el blanco justo cuando éste está sonando o cuando acaba de terminar de sonar se considerará como fallado.

**Art. 11.** En cada puesto de PLINKING habrá un cronómetro asignado para cada tirador, el cual deberá ser accionado por cada tirador al principio de la prueba y detenido por el propio tirador tras haber roto todos los blancos del plinking, siendo éste tiempo el que contará como de finalización de la prueba para la suma de bonus positivos. Para el tiempo de finalización de la prueba se tendrá en cuenta únicamente el del cronómetro del Juez.

**Art 12.** Bonificación por entrar por debajo del tiempo:

De 1 SEGUNDO y hasta 2 minutos 59 segundos..... 5 puntos.  
De 3 minutos y hasta 4 minutos 39 segundos, incluido éste..... 10 puntos.  
De 5 minutos y hasta 6 minutos 59 segundos incluido éste..... 20 puntos.  
De 7 minutos incluido éste en adelante.....30 puntos.

**Art. 12.1** En caso de existir una interrupción por el motivo que sea decretada por los jueces, todos los cronómetros serán detenidos por los jueces hasta la reanudación de la prueba, pudiéndose compensar en alguno de los cronómetros el tiempo que éstos estimen oportuno.

### DESEMPATES.

**ART 13.** En caso de empate individual en puntos globales, los tiradores empatados harán todo el recorrido utilizando solamente las dos primeras calles de cada modalidad, si fueran tres los empatados serán las tres primeras calles, etc, debiendo disparar cuantas veces sea necesario para derribar todos los blancos en cada una de las modalidades, tocando la campana, rompiendo el los blancos de plinking.. Ganará el que antes haya roto el último blanco. (En el desempate no entra en juego la MLD).

13.1 Si un tirador no rearma el blanco antes de llegar al siguiente puesto, tendrá una penalización de 5 segundos por cada blanco no rearmado.

13.2 Los binomios que acompañarán a los tiradores empatados serán los que por condiciones físicas similares o mejores a los tiradores designe el juez.

13.3 Si los empatados son junior, se dispondrá un blanco para cada tirador empatado en el área de HFT y puestos a la misma distancia del puesto de tiro. Se colocará la campana a una distancia equidistante de todos ellos. A la orden los tiradores saldrán corriendo desde la campana, dispararán al blanco desde el puesto de tiro que cada uno tenga asignado hasta derribarlo, rearmando a continuación el blanco y regresarán a tocar la campana, siendo los ganadores por orden de llegada. Si el tirador no rearma el blanco no será dada por válida la prueba.

13.4 Si el empate es por equipos, se repetirá todo el recorrido (excepto MLD), pero cada tirador sólo tendrá que disparar en un solo puesto de tiro todas las veces necesarias hasta derribarlos de ese puesto, (partiéndose desde el Plinking pulsando el cronómetro), HFT, FT, Campana, Plinking (parar el cronómetro). Se tomará como referencia el tiempo del tirador más lento del Equipo. Ganará el Equipo cuyo último tirador haya tardado menos tiempo.

Al tratarse de una prueba por equipo, se recomienda que los tiradores más hábiles resuelvan los puestos de tiro con blancos de mayor dificultad, dejando los más sencillos para los tiradores con menos pericia, por lo que antes del desempate los tiradores podrán reunirse para planificar su estrategia.

### ANTES DE LA COMPETICIÓN.

**ART 14º** Antes de iniciar una tirada el Juez Principal, comprobará el perfecto funcionamiento de los blancos, primero comprobará que caen correctamente al acertar en el Kill Zone, para ello utilizará una pistola de Aire con una potencia aproximada de 5julios, después comprobará que disparando a una distancia de 10m ningún blanco cae al ser tocado fuera del Kill Zone, con esto se pretende evitar las reclamaciones una vez iniciada la competición.

**ART 15º** El Juez principal o el que designe, previa a la competición, leerá a todos los asistentes la normativa de seguridad y reglamento básico de competición.

**ART 16º** El juez principal y auxiliares llevarán identificativos claros que indiquen su responsabilidad y llevarán petos de alta visibilidad.



**ART 17º** El Juez Principal, antes del inicio de la competición o de una calle determinada, previa solicitud expresa del interesado, podrá permitir que un tirador utilice algún accesorio complementario así como un asiento más alto de lo reglamentario o que pueda adoptar una postura diferente a la marcada en el puesto de tiro si por razones médicas o peculiaridades del tirador no hacerlo así provocase una clara desventaja para él, si bien tampoco podrá ser una clara ventaja para el mismo.

**ART 18º** Previa a la competición habrá una zona denominada “puesta a cero”, de similares condiciones a la disposición general de los blancos de la competición, donde habrá dianas de papel o cartón que permitirán chequear el “cero” de las armas, siendo las distancias mínimas en las que deberá haber dianas suficientes para un normal desarrollo del centrado atendiendo al número de competidores, los 10, 25, 50 y otra a la distancia de la MLD.. Estas dianas tendrán un centro “KZ” igual a los KZ reglamentarios atendiendo a la distancia que son colocados.

ART. 18.1 No se podrá volver a centrar el arma o hacerse disparos de chequeo ni en esta zona ni ninguna otra una vez iniciada la competición.

### **RECLAMACIONES.**

**ART 19º** las reclamaciones podrán ser verbales, pero la solicitud de impugnación de un blanco o calle deberán de ser por escrito, para lo cual el Juez Árbitro facilitará un impreso oficial. Si estimase que dicho blanco o calle es impugnado, no será válido para ninguno de los tiradores en el recuento final, por lo que dicho blanco o calle será retirado de inmediato de la competición. Así mismo dicha reclamación deberá ser realizada en el propio puesto de tiro y antes de realizar los disparos.

Art 19.1 En caso de error en la tablilla de puntuaciones por emborronamientos, el binomio que apunta los datos le hará firmar al tirador en la casilla del error, pero siempre antes de ser entregada la hoja en el punto de entrega final, por lo que se aconseja hacerlo inmediatamente.

### **EN CASO DE AVERÍA DEL ARMA Y ABANDONO TEMPORAL DE LA LÍNEA DE FUEGO.**

**ART 20º** En caso de avería del arma que impida poder disparar el arma por cualquier medio, el tirador abandonará la línea de tiro para reparar la misma, a un área segura designada por el juez, pero no se le parará de ninguna manera el tiempo, en todo caso se le permitirá, una vez regrese a la línea de tiro un disparo al suelo para comprobar que ésta funciona. De igual forma actuará el Juez si el tirador tiene que abandonar la línea de fuego por motivos fisiológicos o personales.

El binomio del tirador temporalmente retirado de la competición acompañará a éste o bien estará pendiente de él para incorporarse ambos a la competición.

**ART 21º** - En todas las tiradas a las que hace referencia este reglamento, son de obligado cumplimiento las normas de seguridad vigentes dentro de la AFTE, así como el Reglamento Disciplinario