



# **REGLAMENTO INTERNACIONAL COMPAK® SPORTING**

- I. DEFINICIÓN DE COMPAK® SPORTING
- II. ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES
- III. DESARROLLO DE COMPETICIONES
- IV. ÁRBITROS DE COMPETICIONES

**01/01/2022**



<b>I. DEFINICIÓN DE COMPAK® SPORTING.....</b>	<b>4</b>
CAPITULO 1.    INFORMACIÓN GENERAL.....	5
CAPITULO 2.    INSTALACIONES DE TIRO .....	5
2.1 <i>Terreno</i> .....	5
2.2 <i>Posiciones de tiro</i> .....	6
2.3 <i>Sistemas de activación</i> .....	7
2.4 <i>Trampas</i> .....	7
CAPITULO 3.    PLATOS Y TRAYECTORIAS .....	7
3.1 <i>Trayectorias (ver el plan de instalación)</i> .....	7
3.1.1    Trayectorias obligatorias:.....	7
3.1.2    Trayectorias libres:.....	8
3.2 <i>Platos</i> .....	8
3.3 <i>Definición de dobles</i> .....	8
3.3.1    Doble al tiro: .....	8
3.3.2    Doble Simultaneous: .....	8
3.3.3    En los dobles, solo se debetirar un cartucho por plato. Está prohibido duplicar el primer plato .....	8
<b>II – ORGANIZACION DE COMPETICIONES.....</b>	<b>9</b>
CAPITULO 4.    JURADO .....	10
4.1 <i>Constitucion del Jurado</i> .....	10
4.2 <i>Papel del jurado</i> .....	10
4.3 <i>Jurado de apelación</i> .....	11
CAPITULO 5.    ESQUEMAS .....	11
CAPITULO 6.    PRACTICA.....	12
CAPITULO 7.    DRESS CODE.....	12
7.1 <i>Codigo de vestimenta</i> .....	12
7.2 <i>Dorsales</i> .....	12
CAPITULO 8.    TIEMPOS DE COMPETICIÓN .....	12
CAPITULO 9.    TARDANZA DE UN TIRADOR .....	13
CAPITULO 10.    COMPAK EN LINEA / AUSENCIA DE UN TIRADOR .....	13
CAPITULO 11.    PRUEBAS DE ARMA.....	13
CAPITULO 12.    PEDIR PRESTADA UNA ESCOPETA.....	13
CAPITULO 13.    USO DE UN ARMA POR VARIOS TIRADORES .....	14
CAPITULO 14.    DISPAROS .....	14
CAPITULO 15.    HOJA DE PUNTUACION.....	14
CAPITULO 16.    GLOSARIO.....	15
<b>III – DESARROLLO DE COMPETICIONES .....</b>	<b>16</b>
CAPITULO 17.    EJECUCION DE UNA RONDA .....	17
17.1 <i>Rondas de tiro</i> .....	17
17.2 <i>Menu u orden de los platos</i> .....	17
17.3 <i>Escuadras y grupos de Tiradores</i> .....	17
17.4 <i>Secuencia de tiro para un a ronda</i> .....	17
CAPITULO 18.    EQUIPO DE TIRO .....	18
18.1 <i>Escopeta</i> .....	18
18.2 <i>Suelta el gatillo marcado obligatorio</i> .....	19
18.3 <i>Municion</i> .....	19
18.4 <i>Proteccion auditiva</i> .....	19
18.5 <i>Gafas protectoras</i> .....	19
<b>IV - ARBITRO .....</b>	<b>20</b>
CAPITULO 19.    Arbitros.....	21
CAPITULO 20.    JUZGANDO PLATOS .....	22
20.1 <i>El plato se declara "UNO"</i> .....	22
20.2 <i>El plato se declara "CERO"</i> .....	22
20.3 <i>Caso de "NULO"</i> .....	22
20.3.1    Debido a arma o municion.....	22
20.3.2    Debido a los platos.....	23
20.3.3    Mal tiempo .....	23
CAPITULO 21.    ARBITRAJE, REGLAS DE CONDUCTA Y SANCIONES .....	23

21.1	<i>Tiempo de disparo</i>	23
21.2	<i>Rechazo de un plato</i>	24
21.3	<i>Tirar a un plato declarado "NULO"</i>	24
21.4	<i>Mal funcionamiento del arma o cartucho</i>	24
21.5	<i>Sanciones</i>	24
21.6	<i>Reglas de conducta, seguridad</i>	24
21.7	<i>Negativa a cumplir</i>	25
CAPITULO 22.	INTENTOS DE INFLUIR	25
CAPITULO 23.	SANCIONES	25
CAPITULO 24.	REGLAS DE SEGURIDAD	26
CAPITULO 25.	SUELTE EL GATILLO	27
25.1	<i>Sistema con 1st gatillo de liberación y 2nd pull trigger (soltar-pull trigger)</i>	27
25.1.1	Primer tiro – NULO	27
25.1.2	Segundo tiro – NULO	27
25.2	<i>Sistema con gatillo de doble liberación</i>	27
25.2.1	Primer tiro – NULO	27
25.2.2	Segundo tiro – NULO	27
<b>ANEXO 1: HOJA DE PUNTUACION – POR ESCUADRA</b>		<b>28</b>
<b>ANEXO 2: HOJA DE PUNTUACION – ON LINE – MANUAL DE ARBITRO</b>		<b>29</b>
<b>ANEXO 2 : TRAYECTORIA AJUSTES – ON LINE – ARBITRAJE ELECTRONICO</b>		<b>30</b>
<b>ANEXO 3 : COMPAK SPORTING – POSICIONES DE TIRO PARA UNA RONDA</b>		<b>31</b>
<b>ANEXO 4: POSICION TIRADORES PARA UNA RONDA-SISTEMA ANTERIOR</b>		<b>36</b>
<b>ANEXO 5 EJECUTANDO DESEMPATE A MUERTE SUBITA</b>		<b>39</b>

# I. DEFINICIÓN DE COMPAK® SPORTING

## Capítulo 1. Información General

Compak® Sporting es una disciplina de tiro deportivo de plato.

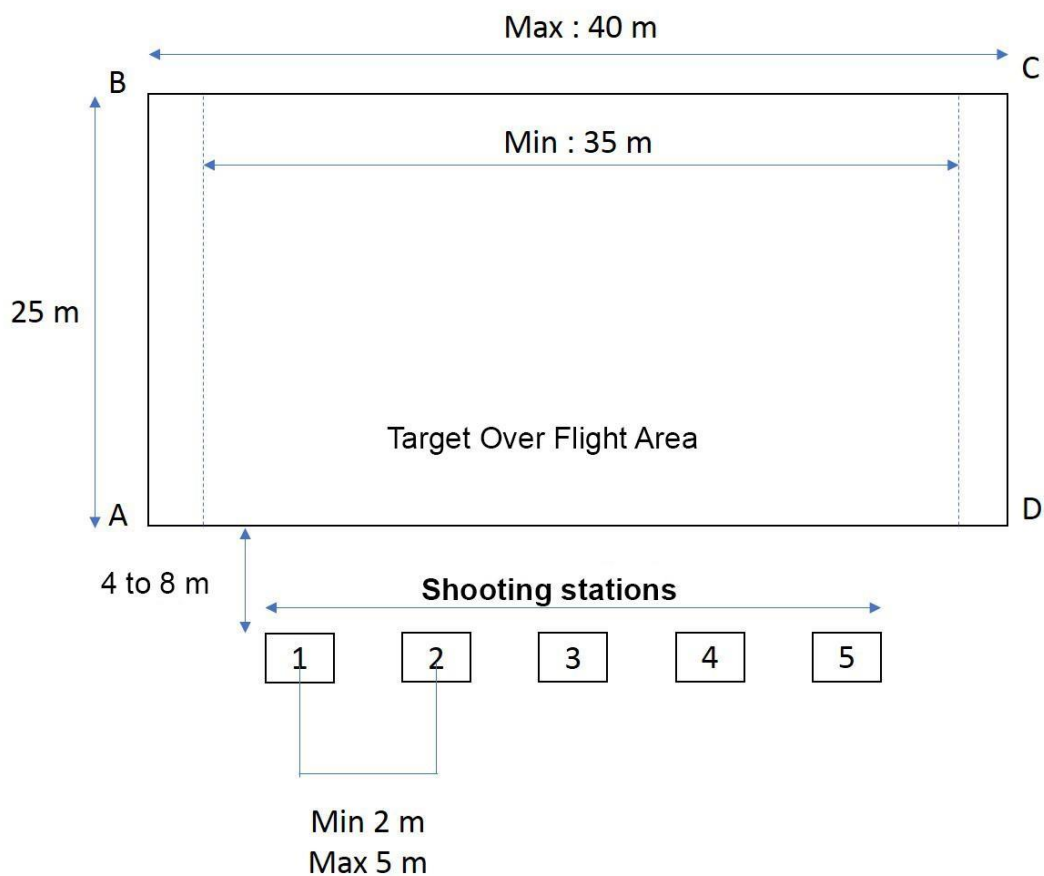
“Compak® Sporting” es una marca comercial y normativa deportiva protegida y registrada por FITASC.

## Capítulo 2. Instalaciones de tiro

### 2.1 Terreno

El terreno está delimitado por una zona de sobrevuelo rectangular obligatoria para los blancos, de 35 m mínimo y 40 m máximo de ancho y 25 m de profundidad (ver diagrama a continuación).

Esta zona está identificada en el suelo por cuatro estacas de aproximadamente 50 cm de altura, sosteniendo una bandera o cualquier otro tipo de marcador visible, con el fin de facilitar el trabajo de trazar las trayectorias y el control de los tiradores. Los lados, comenzando por la izquierda y moviéndose en el sentido de las agujas del reloj son: AB-BC-CD-DA.



## 2.2 Posiciones de tiro

Las cinco posiciones de tiro están hechas como cuadrados de 1 metro, alineados con una distancia de 2 a 5 metros entre sus centros.

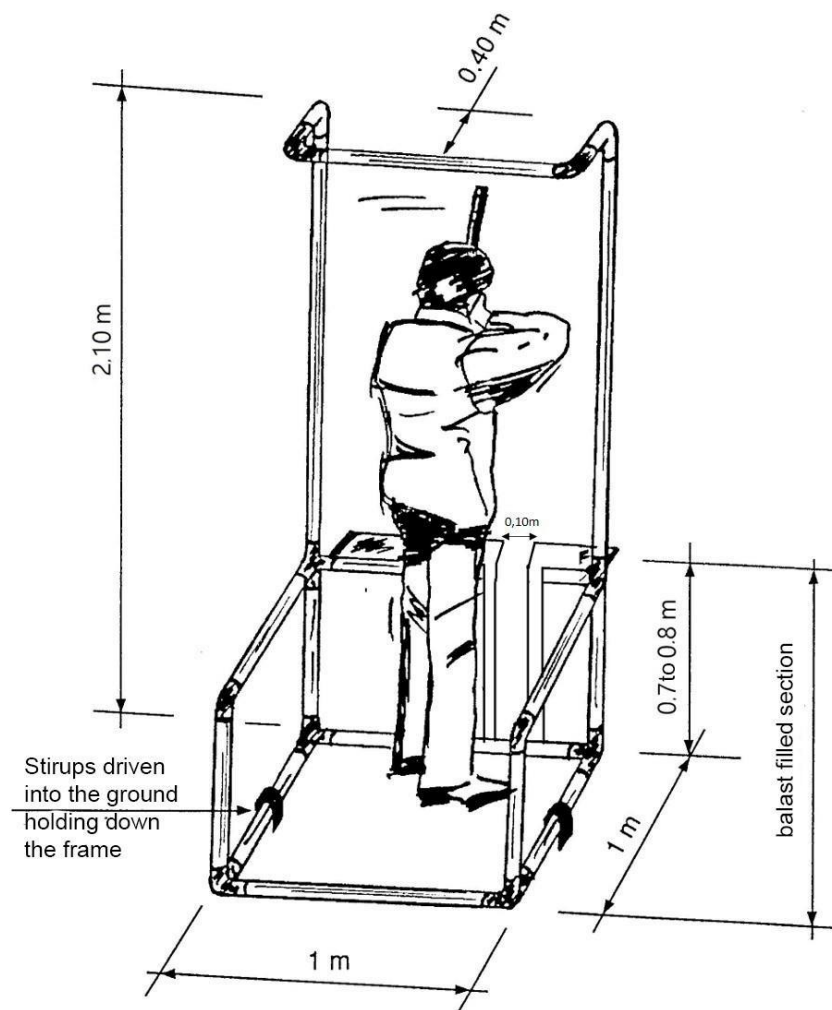
La línea que une el frente de las cinco posiciones de tiro debe estar situada entre 4 y 8 metros atrás y paralela a la línea AD del rectángulo.

La estación N ° 3 debe estar centrada en la base del rectángulo AD.

Se deben instalar limitadores de ángulo de disparo (L.A.D.) en cada posición de disparo para garantizar la seguridad general.

Estos L.A.D. son de este modelo recomendado (ver más abajo), deben:

- Limite de manera eficiente el ángulo de disparo a los lados,
- Limite de manera eficiente el ángulo de disparo vertical,
- Evite que los tiradores avancen su cuerpo por delante de la posición de tiro.



Posición de disparo en tubos de PVC de color de 50 mm de diámetro

Tubos rectos + codos entrelazados.

Toda la parte inferior para ser rellena con agua o arena o fijada al suelo.

### **2.3 Sistemas de activación**

Las trampas se pueden operar manualmente, por control remoto o con un sistema de tipo sonopull.

En el caso de una operación manual, el objetivo debe ser lanzado inmediatamente después de la llamada del tirador en un lapso de tiempo máximo de 0 a 3 segundos.

Al operar con sonopull, la caja electrónica debe regular automáticamente la demora de lanzamiento de los blancos en 0.5 segundos, sin posibilidad de modificación.

En el mismo Compak, se recomienda utilizar solo máquinas con el mismo retardo de tiempo.

Para Compak in line, las competiciones internacionales solo utilizarán sistemas sonopull, arbitraje electrónico y gestión de puntuación aprobados por FITASC

### **2.4 Trampas**

En Compak® Sporting utiliza seis trampas.

Estas trampas pueden ser manuales, semiautomáticas o automáticas.

Serán llamados. A, B, C, D, E, F de izquierda a derecha y un panel con su número correspondiente indicando claramente su posición.

La colocación de las trampas es gratuita siempre que los blancos lanzados no supongan ningún peligro para los tiradores, árbitro, personal o espectadores, incluso en el caso de un NULO.

En el caso de que la trampa se coloque detrás de las posiciones de tiro, debe elevarse un mínimo de 4 m en relación con la altura de las posiciones de tiro (torre).

Es obligatorio que todos los objetivos, con viento en calma, sobrevuelen el rectángulo ABCD como parte de su trayectoria.

Hay 5 puestos de tiro (ver artículo 2.2).

## **Capítulo 3. Objetivos y trayectorias**

### **3.1 Trayectorias (ver plano de instalación)**

Deben ser lo más variados posible:

Ascendentes, descendentes, de entrada, chandees, conejo...

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

Dos tipos de trayectorias conforman un Compak® Sporting



### **3.1.1 Trayectorias obligatorias:**

1. Una trayectoria de izquierda a derecha cruzando los lados AB y CD.
2. Una trayectoria de derecha a izquierda cruzando los lados CD y AB.
3. Una trayectoria en retroceso que cruza el lado BC.

Las instalaciones de trampas pueden ser de tres tipos:

- O una trampa de una instalación de trinchera frente a los puestos de tiro
- O una trampa en el rectángulo
- O una instalación elevada detrás de los puestos de tiro (torre)

### **3.1.2 Trayectorias libres:**

Estos están determinados por la preferencia del organizador y el funcionamiento del sitio. Las trayectorias de un Compak® Sporting son cortas, para no chocar con el Compak adyacente.

## **3.2 Platos**

Se pueden utilizar todo tipo de blancos, ya sean estándar o especiales (batida, 60mm, 90mm, conejo, cohete, etc.).

El color de los objetivos debe seleccionarse para garantizar que sean lo más claramente visibles posible, según el contexto ambiental.

Se aconseja no utilizar el objetivo "batida" en trayectorias muy cortas.

## **3.3 Definición de dobles**

### **3.3.1 Doble al tiro:**

Dos platos lanzados desde una o dos trampas diferentes, la primera es disparada por el tirador, y la segunda es disparada por el disparo efectuado al primer plato y se lanza dentro de un lapso de tiempo de conformidad con el artículo 2.3.

### **3.3.2 Doble Simultáneos:**

Dos platos lanzados al mismo tiempo activados por la llamada del tirador y lanzados desde dos trampas diferentes.

### **3.3.3 En los dobles, solo se debe disparar un cartucho por objetivo. Está prohibido duplicar el primer objetivo.**

En un doble al tiro, si los 2 objetivos se rompen con un solo cartucho, se registra el resultado del disparo en el primer objetivo y el del segundo objetivo es NULA. El doble se repite.

En un doble simultáneo, el orden de tiro al plato es libre. Si los 2 platos se rompen con un solo cartucho, el doble se declara NULO, no se obtiene puntuación y el doble debe volver a dispararse.

## II – ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES

## Capítulo 4. Jurado

### 4.1 Constitución del Jurado

Los eventos Internacionales están dirigidos por un jurado compuesto por:

1. Los miembros presentes de la comisión técnica.
2. El representante de cada país presentando una selección masculina.
3. Los miembros presentes en la comisión ejecutiva de FITASC, a excepción de los que sean miembros del Jurado de apelación.

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

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

Siempre debe haber al menos dos miembros del Jurado presentes en el evento.

Los miembros del jurado que hayan observado una irregularidad, no pueden intervenir directamente con el árbitro, pero deben informar sobre lo observado al jurado que decidirá qué decisión tomar.

### 4.2 Papel del jurado

1. El jurado en conjunto con la secretaría de la competencia, establece los tiempos de tiro y supervisa el sorteo para el orden de tiro de los participantes.
2. El jurado deberá velar por el cumplimiento de las normas durante el rodaje, para comprobar los cañones, las municiones y los blancos mediante pruebas técnicas.
3. El jurado procesa las quejas.

Bajo ninguna circunstancia una queja puede referirse a si un blanco ha sido alcanzado o fallado, ni si el blanco lanzado estaba defectuoso o fuera de la trayectoria planificada. En estos casos, no se pueden presentar apelaciones contra la decisión del árbitro.

Los tiradores pueden impugnar todas las demás decisiones de un árbitro.

La denuncia debe hacerse por escrito al jurado, acompañada de un depósito del importe vigente el día de la competición.

Para ser aceptada, una queja solo debe referirse a un incidente que ocurrió el mismo día. De ninguna manera puede referirse a eventos de los días anteriores. Si el jurado juzga que la queja es aceptable, se reembolsará el depósito.

Si el jurado encuentra que la queja está justificada, puede dar instrucciones a un árbitro sobre futuros juicios o nombrar un nuevo árbitro.

4. El jurado tomará las decisiones necesarias con respecto a fallos técnicos, si no han sido tomadas por el árbitro responsable .
5. El jurado decide las sanciones que deben imponerse cuando se trata de un tirador que No ha observado la normativa o se ha comportado de forma no deportiva.
6. En caso de emergencia (p. Ej., riesgo de que se detenga el lanzamiento), dos miembros del jurado designados por el presidente pueden tomar una decisión excepcional con el acuerdo del árbitro principal, pero con la reserva de que el jurado lo ratifica dicha decisión.
7. El jurado solo puede deliberar válidamente en presencia de su presidente o del presidente representante y cuando esté acompañado por una cuarta parte de los miembros del jurado.
8. Si un miembro del jurado observa algo que no se ajusta al reglamento, debe advertir al jurado que debe tomar las medidas oportunas de inmediato.

Las decisiones se toman con la mayoría de los miembros presentes. En caso de empate, prevalece el voto del presidente.

### **4.3 Jurado de apelación**

Se crea un jurado de apelación..

El jurado de apelación se crea al mismo tiempo que el jurado en cada competencia internacional.

La apelación consistirá en:

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

Un miembro del jurado no puede, de ninguna manera, ser miembro del jurado de apelación.

En el caso de que una decisión del jurado sea impugnada por los tiradores o por FITASC, se puede convocar al jurado de apelación.

Todo lo relacionado con problemas disciplinarios se lleva a la comisión disciplinaria de FITASC.

## **Capítulo 5. Esquemas**

Una competición Internacional sucederá con:

- a. 3 Compak con 3 platos individuales y un doble al tiro,
- b. 1 Compak con 3 platos individuales y un doble simultaneo,
- c. 3 Compak con 1 plato individual dos dobles al tiro,
- d. 1 Compak con 1 plato individual dos dobles simultáneos.

Antes del inicio de la competición y en presencia del responsable del terreno, se establecen los trazados:

- Bien a elección del jurado o de la persona que marque las tablas de ajuste de trayectorias preestablecidas (ver anexo 3), verificadas y si es necesario modificadas (por seguridad, variedad, equilibrio de trayectorias) por los miembros del comité técnico de FITASC presentes.
- O bien por el responsable de los trazados, revisados y eventualmente modificados (por seguridad, variedad, equilibrio de trayectorias) por los miembros del comité técnico de FITASC presentes.

En ambos casos, si no hay ningún miembro del Comité Técnico presente, es el jurado quien asume la responsabilidad de esta tarea.

Las trayectorias y / o las trampas y / o los menús y / o la distancia entre las posiciones de tiro y / o entre las posiciones de tiro y la línea teórica, se pueden cambiar después de cada ronda completa (50 blancos si hay 2 instalaciones, 100 blancos si hay 4 instalaciones) Una vez que todos los tiradores hayan disparado la misma ronda de platos.

## **Capítulo 6. Practica**

La práctica puede tener lugar en las trayectorias utilizadas durante la competición. Sin embargo, estas trayectorias podrían tener algunas modificaciones durante el recorrido de los miembros de la Comisión o durante la implementación de las tablas de configuración de trayectorias.

Las tablas de configuración de trayectorias utilizadas durante la práctica deben ser diferentes a las de la competencia.

## **Capítulo 7. Código de vestimenta**

### **7.1 Código de vestimenta**

El tirador está obligado a presentarse en el puesto de tiro vestido de manera apropiada y práctica para un evento público.

Los pantalones cortos están prohibidos, solo se permiten pantalones cortos largos (como las bermudas que lleguen a no más de 5 cm por encima de la rodilla).

Las camisas deben tener al menos mangas cortas, con o sin cuello, pero al menos hasta el cuello (camiseta).

Está prohibido llevar el torso desnudo debajo de la chaqueta de tiro.

El uso de sandalias está prohibido en los entrenamientos y durante la competición por razones de seguridad.

En la ceremonia de apertura, durante el desfile de las selecciones nacionales, sus integrantes deben usar el atuendo de su selección nacional o pantalones elegantes con una chaqueta tipo blazer.

En la ceremonia de clausura, todos los tiradores ganadores deberán presentarse a la entrega de premios, ya sea con el atuendo de su selección nacional, o bien con pantalón elegante y chaqueta tipo blazer.

### **7.2 Dorsales**

El dorsal de un tirador debe estar colocado en su espalda entre los hombros y la cintura, y debe ser visible en su totalidad.

Cualquier incumplimiento de esta regla será sancionado primero con una "ADVERTENCIA" del árbitro. La falta de rectificación de su atuendo dará lugar a sanciones complementarias que pueden llegar hasta la exclusión de la competición por decisión del jurado.

## **Capítulo 8. Tiempos de competición**

Los tiradores son informados de los horarios de competición mediante avisos y / o mediante la distribución de un tríptico con los horarios.

Los tiradores son responsables de respetar este horario.

Deben llegar lo suficientemente temprano detrás del Compak como para disparar, a fin de:

- Obligatorio: Presentarse al árbitro y confirmar su presencia.
- Asegúrese de no llegar tarde.
- Mira los esquemas.
- Esté preparado para disparar su ronda sin demora.

Durante la competición, los tiradores deben estar informados de los retrasos o adelantos de los tiempos de tiro en la competición, para poder tomar las medidas necesarias para estar disponibles para disparar su ronda.

## **Capítulo 9. Tardanza de un tirador**

En su ronda / turno, el competidor debe estar listo para disparar inmediatamente y tener consigo el equipo y municiones para una ronda completa.

Para un escuadrón: si un tirador llega tarde y el primer tirador de su escuadrón ya ha llamado a su primer objetivo, entonces la puntuación para el tirador tardío es de 25 ceros.

Para el tiro en línea, si el número de competencia del último tirador ya se había cancelado en el sistema informático, y el siguiente tirador está en la estación 1, entonces la puntuación del último tirador será de 25 ceros.

En ambas situaciones, no es responsabilidad del árbitro buscar o llamar al tirador.

Si el tirador siente que tiene una razón válida para su retraso, DEBE::

1. Apelar al jurado por escrito, el mismo día, con la suma correspondiente designada para apelación.
2. Cumplir con la decisión del jurado.
3. Si el jurado considera que el motivo dado es válido puede autorizarle a tirar un asalto con otro grupo, sin penalización (se reembolsará la suma entregada).
4. Si el jurado juzga que la razón dada no es válida, el tirador tendrá 25 ceros. correspondiente a los 25 blancos no disparados, (la suma dada no será reembolsada)

## **Capítulo 10. Compak en línea / Ausencia de tirador**

Un tirador que está ausente el primer día de la competición se elimina de la lista de tiradores desde el segundo día de la competición y en los días siguientes.

Si se presenta el segundo día o los días siguientes para competir, debe apelar al jurado de acuerdo con los términos establecidos en el capítulo 9.

## **Capítulo 11. Prueba de armas**

Antes de participar en un evento Compak® Sporting, si lo desea, el tirador puede probar el funcionamiento de su escopeta, en un soporte especialmente diseñado y habilitado para tal fin, no lejos de la sala de armas.

Bajo ninguna circunstancia se podrán probar armas en el puesto de tiro antes del inicio de la ronda.

## **Capítulo 12. Pedir prestada una escopeta**

Está excepcionalmente permitido, pero solo cuando un arma no funciona correctamente, que un tirador pueda tomar prestada la escopeta de otro tirador que no sea parte de su grupo / escuadrón, para terminar su ronda, con el consentimiento del otro tirador y del árbitro.

## **Capítulo 13. El uso de una escopeta por varios tiradores**

Está prohibido el uso de la misma escopeta por varios tiradores del mismo grupo.

## **Capítulo 14. Disparos**

Los stands de Compak® Sporting donde se realizan los desempates, así como los esquemas, son elegidos por los miembros de la Comisión Técnica FITASC presentes.

Si no están presentes miembros de la Comisión Técnica, es el Jurado quien tiene esta responsabilidad.

Los desempates se realizan en un Compak compuesto por un sencillo y dos dobles simultáneos. Los desempates para los tres primeros puestos del ranking abierto y para las distintas categorías

se realizan en una ronda de 25 objetivos. En caso de empate después de esta ronda, el desempate se realiza en una segunda ronda "PRIMERO ELIMINANDO CERO" después de una muerte súbita (ver ANEXO 5), el mismo número de blancos para cada uno de los tiradores de desempate en el mismo estar.

En el caso de que los competidores en el desempate para la clasificación abierta estén en la misma categoría, los resultados del desempate también cuentan para su clasificación abierta.

Los desempates se llevan a cabo de acuerdo con la normativa vigente, pero las plazas vacías de la plantilla no se llenan.

Cuando el desempate no se lleva a cabo en un horario establecido de antemano, los competidores involucrados deben permanecer en contacto con el jurado, para estar listos para tirar en "MENOS DE 15 MINUTOS DESPUÉS DE LA LLAMADA".

Los tiradores ausentes en el momento del desempate se consideran retirados.

El jurado puede decidir aplazar el desempate hasta el día siguiente por motivos excepcionales. Tiradores ausentes, en esta situación se considerará retirado.

Por debajo del tercer lugar en la clasificación individual, los tiradores empatados se clasificarán como iguales y se presentarán en la clasificación en el orden de sus puntajes al contarlos desde la octava comparación hasta la primera.

El desempate de las selecciones nacionales empatadas se resuelve mediante la puntuación acumulada de los integrantes de las selecciones en el 8º Compak, y si siguen empatados volviendo al 7º, 6º, 5º, 4º, 3º, 2º, 1º Compak

## **Capítulo 15. Hoja de puntuación**

Para los lanzamientos por escuadrón, el árbitro conserva la hoja de anotación (se incluye un ejemplo en el ANEXO 1).

Para el tiro en línea, cuando se marca manualmente, la hoja de puntuación (un ejemplo incluido en (ANEXO 2), lo guarda el árbitro.

Para en línea gestionados por un sistema electrónico, los resultados se muestran en una pantalla.

Los CEROS serán anunciados por el árbitro en voz alta y clara o con una señal sonora audible para los tiradores que les permitirá protestar inmediatamente cuando no estén de acuerdo con la decisión del árbitro.

Los objetivos "PERDIDOS" se marcarán con una "O" y los objetivos "UNO" con una "X" en el hojas de marcado.

En todos los casos, se requiere que el tirador firme la hoja de puntuación al final de una ronda de tiro. Si se rechaza, no se admitirán denuncias.

## **Capítulo 16. Glosario**

ALCANCE:	Todas las instalaciones deportivas..
COMPAK® SPORTING:	La instalación de tiro de esta disciplina.
ESCUADRA:	Grupo de máximo 6 tiradores que disparan la misma ronda al mismo tiempo en las mismas instalaciones. (Compak por escuadra).
GRUPO (en línea):	Un grupo está formado por el número total de tiradores en la competición dividido por el número de Compak. Todos los tiradores comienzan en el puesto de tiro N ° 1 y terminan el recorrido en el puesto de tiro n ° 5.
RONDA:	Una ronda consta de 25 blancos disparados en el mismo C@S
TRAMPA:	Máquina o equipo utilizado para lanzar el plato.
SONOPULL:	Equipo acústico que dispara el plato al sonido de la voz del tirador.
TIRO:	Corresponde al disparo de un cartucho
OBJETIVO:	Plato.
TRAYECTORIAS:	El camino seguido por el aire al plato.



## III – DESARROLLO DE COMPETICIONES

## Capítulo 17. Ejecución de una ronda

### 17.1 Rondas de tiro

Una ronda de tiro se compone de 25 platos, es decir, 5 platos diferentes por posición de tiro en las siguientes combinaciones:

- Cinco (5) platos sencillos,
- Tres (3) platos sencillos y uno (1) Doble (ya sea simultáneo o en el informe),
- Un (1) plato individual y dos (2) dobles (ya sea simultáneos o en el informe),

Se recomienda utilizar diferentes tablas de ajuste de trayectoria de un Compak® Sporting a otro. Pero en el mismo Compak, el tipo de doble debe ser el mismo en los 5 puestos (ya sea simultáneo o en un informe)

### 17.2 Menú u orden de los platos de tiro

Los menús de disparo se publican en cada puesto, escritos de manera legible para el tirador.

Los platos individuales del menú se pueden elegir en un orden aleatorio de máquinas.

El primer plato de cada doble debe ser el último tiro al blanco en el puesto anterior.

Si la escuadra tiene menos de seis tiradores, el último blanco de la tribuna vacía debe ser presentado al siguiente tirador de la competición.

Los ajustes de trayectoria preestablecidos están disponibles en el anexo 3. Se recomienda que se utilicen durante las competiciones.

Menu ejemplo: campo n°10 (3 individuales and 1 doble) :

Puesto 1	Puesto 2	Puesto 3	Puesto 4	Puesto 5	
B	D	A	F	C	Sencillo
E	B	D	A	F	Sencillo
C	E	B	D	A	Sencillo
A-F	F-C	C-E	E-B	B-D	Doble

Esto es solo un ejemplo, pero cualquier combinación es posible, siempre que respete las reglas establecidas anteriormente.

### 17.3 Escuadras y grupos de tiradores

Escuadra Compak® Sporting: una escuadra está formada por un máximo de 6 tiradores.

En línea Compak® Sporting: el número en un grupo se establece dividiendo el número total de tiradores por el número de Compaks utilizados.

### 17.4 Secuencia de tiro de una ronda

Posiciones de los tiradores (ver anexo 4):

Los tiradores de la escuadra se dirigen a las posiciones de tiro en el orden establecido por la hoja de anotación.

El tirador que espera detrás de la posición de tiro N ° 1, está listo para tomar el lugar del tirador actual, tan pronto como el tirador en el puesto N ° 5 haya terminado de disparar a los platos en su menú.

La posición del arma en el momento de llamar es libre (arma al hombro o no).

A su vez, los tiradores disparan a cada plato simple y doble en el orden de su menú.

Se le da al tirador un lapso de tiempo máximo de 10 segundos para llamar a sus platos después de que se haya disparado el plato del puesto anterior.

El árbitro debe indicar al tirador en el puesto N ° 1 cuándo es su turno de disparar.

Cuando el tirador en el puesto N° 5 ha terminado de disparar a los platos de su menú:

- Se colocan esperando detrás del puesto N° 1
- Los otros tiradores se mueven a la estación directamente a su derecha.
- El tirador que estaba esperando anteriormente ocupa su lugar en el puesto 1.

Después de haber disparado su posición, el competidor espera hasta que el siguiente tirador haya terminado de disparar el suyo, antes de ocupar su lugar, teniendo cuidado de no molestar al tirador en acción.

Siempre es el tirador del puesto N° 1 quien inicia la serie de cinco platos.

El cambio de puesto debe realizarse con el arma "ABIERTA Y DESCARGADA".

Para el tiro en línea, solo el primer tirador del día será precedido por un árbitro o un tirador no competidor, que disparará o simulará los 5 puestos de la ronda. Sin embargo, en caso de una interrupción del tiro de más de 10 minutos, el árbitro volverá a mostrar los 6 platos individuales.

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

Para Compak por escuadra, solo los platos individuales y los dobles simultáneos se muestran una vez por la mañana a la primera escuadras, excepto en el caso de una interrupción prolongada del tiro. Cuando la interrupción dura más de 10 minutos, el árbitro demostrará 6 platos individuales.

## **Capítulo 18. Equipo de tiro**

### **18.1 Escopeta**

Todas las escopetas de caza de cañón liso con un calibre no superior al calibre 12 y cuya longitud no sea inferior a 66 cm (26 pulgadas) son admisibles, excepto las escopetas de acción de bombeo y las perforaciones que están prohibidas.

Los tiradores que utilicen escopetas semiautomáticas deben equiparlos con un dispositivo que evite que los cartuchos gastados molesten al tirador que está a su lado.

Deben cargarse con un máximo de dos cartuchos. Las correas y las eslingas están prohibidas en todas las armas.

Está prohibido el uso de micro cámaras montadas en escopetas o cualquier dispositivo de puntería artificial.

Está prohibido cambiar de arma, total o parcialmente, "estrangulador móvil" o cañón dentro de la misma ronda. Está autorizado entre rondas.

## 18.2 Suelte el gatillo marcado obligatorio

Cualquier propietario de una escopeta con un disparador de liberación colocará, en el lado exterior de la culata, una pegatina que tiene una gran "R" sobre un fondo fluorescente, como advertencia.



Si la ley del país anfitrión de una competencia internacional prohíbe el disparador de liberación, esto debe incluirse en el programa de competencia.

## 18.3 Municiones

La carga de disparo del cartucho está limitada a 28 gramos de plomo, con una tolerancia de + 2%.

El plomo debe ser esférico y de un diámetro regular entre 2 y 2,5 mm, con una tolerancia de +/- 0,1 mm.

Está prohibido el uso de munición recargada:

- El uso de dispersores o cualquier otro dispositivo de carga está estrictamente prohibido, al igual que el uso de cartuchos recargados.
- Queda estrictamente prohibida la mezcla de dimensiones y / o diferentes calidades de plomo.
- Está prohibido el uso de pólvora negra, así como cartuchos trazadores.

Cuando un puesto de tiro está provisto de un cubo de basura o un contenedor para cartuchos vacíos, el tirador está obligado a usarlo para deshacerse de los suyos. Los tiradores que utilicen escopeta semiautomática están obligados, al abandonar el puesto, a recoger sus cartuchos vacíos y tirarlos a la papelera.

El incumplimiento de esta regla dará lugar a las sanciones habituales (tarjeta amarilla / tarjeta roja).

## 18.4 Protección auditiva

Los competidores, los árbitros, el personal y el público que se encuentren cerca de un evento Compak® Sporting deben usar protección auditiva obligatoria.

Los competidores presentes sin protección auditiva en la posición de tiro se consideran ausente y no tiene derecho a disparar.

## 18.5 Gafas protectoras

Los competidores, árbitros y el personal deben usar gafas protectoras.

Los competidores que llegan al puesto de tiro sin gafas protectoras son considerado ausente y no tiene derecho a disparar.

## IV - ÁRBITRO

## Capítulo 19. Árbitros

Los árbitros que participan en una competición internacional se comprometen por su honor:

1. Respetar y hacer cumplir la normativa.
2. Demostrar integridad probatoria e independencia en sus juicios.
3. No tomar en consideración su propia nacionalidad y federación local, durante las competencias internacionales.
4. Mantenerse en una posición que les permita juzgar en las mejores condiciones posibles y respetar el reglamento.
5. Anunciar sus decisiones de una manera lo suficientemente clara y fuerte para que el tirador las escuche.
6. Recibir los llamamientos de los tiradores de forma respetuosa, sin dejarse influir.
7. Tener consigo la normativa deportiva actualizada de Compak Sporting, al menos 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 emitida por su propia federación nacional.

En la situación en la que un árbitro no tiene suficientes referencias internacionales, debe ser verificado por los árbitros internacionales.

El árbitro principal debe tener una tarjeta de árbitro internacional y calificar como árbitro principal con la FITASC.

El árbitro debe garantizar el orden y la propiedad en la posición de tiro. El árbitro debe juzgar los resultados de un tiro.

Deben declarar todos ceros con una señal de sonido. Toman sus decisiones solos.

Si el tirador no está de acuerdo con la decisión del árbitro, la objeción debe hacerse inmediatamente y antes de que el siguiente tirador llame a su objetivo u objetivos, en la posición de tiro levantando el brazo y diciendo "PROTESTA" o "APELACIÓN".

El tirador debe expresar el motivo de su objeción.

El árbitro debe entonces interrumpir el tiro y anunciar su decisión final inmediatamente.

Si el árbitro, en buena conciencia, está seguro de su juicio, confirma inmediatamente su decisión, que debe ser vinculante, sin posibilidad de apelación.

Si el árbitro tiene alguna duda sobre su decisión, puede consultar con lo siguiente (para ser informado) antes de hacerla concluyente:

1. Otro árbitro presente en la escena,
2. El trampero,
3. Los tiradores pertenecientes a la escuadra,
4. Los tiradores que sostienen la hoja de puntuación..

El árbitro no está obligado a seguir las opiniones que se le hayan dado.

Tras esta consulta, el árbitro da a conocer su decisión definitiva. Esto no puede ser impugnado y, por lo tanto, se le impone al tirador (ver el artículo "negativa a cumplir").

Bajo ninguna circunstancia se autorizará al tirador a levantar el objetivo para verificar si ha sido alcanzado o no.

Solo un árbitro puede juzgar si un blanco ha sido alcanzado o fallado, si está defectuoso o fuera de trayectoria. Su decisión es definitiva.

El árbitro principal puede interrumpir excepcionalmente el rodaje si hay una lluvia fuerte repentina o una tormenta violenta que parezca breve, sin embargo, debe informar al jurado si existe el riesgo de que esta interrupción dure.

## Capítulo 20. Juzgando platos

### 20.1 El objetivo se declara "UNO"

Cuando se ha lanzado y el tirador ha disparado según las reglas, y al menos una pieza visible sale o se pulveriza total o parcialmente.

Esto también es válido para objetivos flash.

### 20.2 El objetivo se declara "CERO"

Si no se golpea y cuando no sale ninguna pieza visible o si solo se ven partículas de polvo. (blancos humeantes o polvorientos)

### 20.3 Caso de "NULO"

#### 20.3.1 Debido a armas o municiones

La siguiente tabla se aplica cuando se trata de un primer incidente durante una ronda determinada de 25 objetivos de un evento deportivo Compak®. El primer incidente recibe una primera advertencia (tarjeta amarilla).

Para un segundo incidente del mismo tipo, todos los blancos NO disparados serán puntuados como "CERO" (tarjeta roja).

1° fallo de arma	Problema	Acción
Ambos tiros se dispararon al mismo tiempo.	En un plato sencillo	<b>NULO otro plato lanzado</b>
	En un doble al tiro	<b>NULO otro doble lanzado</b>
	En un doble simultaneo	<b>NULO otro doble lanzado</b>
El primer cartucho no llega a detonar	En un plato sencillo	<b>NULO otro plato lanzado</b>
	En un doble al tiro	<b>NULO otro doble lanzado</b>
	En un doble simultaneo	<b>NULO otro doble lanzado</b>
El Segundo cartucho no llega a detonar	En un plato sencillo	<b>NULO otro plato lanzado, solo se puede romper con el Segundo disparo</b>
	En un doble al tiro	<b>NULO otro doble lanzado, resultado del primer plato adquirido</b>
	En un doble simultaneo	<b>NULO otro doble lanzado</b>

### 20.3.2 Debido a los platos

Debido a los objetivos La tabla siguiente se aplica en las siguientes situaciones:

1. Un plato se rompe al salir de la máquina,
2. Un plato es lanzado desde otra máquina.
3. Un plato es de un color diferente,
4. El árbitro considera que la trayectoria del plato es irregular,
5. El plato se lanza más de 3 segundos después de pedir el tirador.
6. El tirador no ha pedido el plato.
7. El árbitro considera que el tirador ha sido molestado/distraído.
8. El árbitro no puede juzgar el plato.
9. Cuando se lanza un plato por error desde una máquina del mismo Compak, durante el lanzamiento de un sencillo o un doble.

Problema	Acción
El caso de un plato sencillo	<b>NULO otro plato lanzado</b>
Cuando un conejo se rompe después de haber fallado con el primer disparo y antes del segundo disparo.	<b>NULO otro conejo lanzado, solo puede romperse por el segundo tiro</b>
Caso de un primer plato en un doble tiro	<b>NULO otro doble lanzado</b>
Caso en el que el primer plato (o partes del mismo) rompen el Segundo en un doble, antes de que el tirador dispare 2º tiro	<b>NULO otro plato lanzado. Resultado del primer plato adquirido</b>
Caso de un 2º plato en un doble tiro	<b>NULO otro doble lanzado. Resultado del primer plato adquirido</b>
Un plato de un doble simultaneo	<b>NULO otro doble lanzado</b>

\* No hay "NULO" cuando el plato o las piezas de un plato de otro compak son visibles para el tirador.

### 20.3.3 Mal tiempo

No hay caso "NULO" debido al mal tiempo.

De lo contrario, todos los platos rotos cuentan como "UNO" y todos los platos perdidos cuentan como "CERO".

## Capítulo 21. Arbitraje, reglas de conducta y sanciones

### 21.1 Tiempo de disparo

Se da un lapso de tiempo de un máximo de 10 segundos a un tirador para llamar a su plato después del disparo del plato en el puesto anterior.

Si el tirador no observa esta regla, después de haber recibido una advertencia (anotada por el árbitro en la hoja de puntuación), en la misma ronda, los platos se contarán como se define en el artículo 21.5.



## 21.2 Rechazo de un plato

El tirador no tiene derecho a rechazar un plato, excepto cuando no lo pidió.

Si el tirador se niega a disparar a un plato que el árbitro considera regular, el tirador será penalizado según se define en el artículo 21.5.

## 21.3 Disparar a un plato declarado "NULO"

Bajo ningún pretexto, siguiendo el claramente anunciado "NULO" de un árbitro, se puede disparar a este plato. Advertencia, el tirador será penalizado, según se define en el artículo 21.5.

## 21.4 Mal funcionamiento del arma o cartucho

Cuando un arma o munición fallan, después del primer incidente o si el tirador abre la escopeta o toca el seguro antes de que el árbitro haya inspeccionado el arma, el tirador será sancionado según se define en el artículo 21.5.

El tirador luego tuvo dos minutos para reparar o reemplazar la escopeta.

Por decisión del árbitro, el tirador tiene derecho a continuar con su grupo, con la condición de hacerse con otra escopeta. De lo contrario, los platos no disparados se contarán como "cero".

## 21.5 Sanciones

Después de la primera advertencia, para todas las demás infracciones en el mismo campo, el árbitro mostrará una tarjeta roja y se contabilizarán los siguientes platos :

Articulo		Plato sencillo	Doble Al tiro	D. simultaneo
<b>21.1</b>	Tiempo de disparo	<b>CERO</b>	<b>CERO / NULO</b>	<b>CERO / CERO</b>
<b>21.2</b>	Rechazo de un plato			
<b>21.3</b>	Disparo a NULO			
<b>21.4</b>	Mal funcionamiento	<b>CERO</b>		
	Mal funcionamiento en el 1º plato de un doble		<b>CERO / NULO</b>	<b>CERO/CERO</b>
	Mal funcionamiento en el 2º plato de un doble		<b>1<sup>ST</sup> ADQUIRIDO Y 2<sup>ND</sup> CERO</b>	<b>1<sup>ST</sup> ADQUIRIDO Y 2<sup>ND</sup> CERO</b>

## 21.6 Reglas de conducta, seguridad

Si un tirador, por su actitud o comportamiento, demuestra que está perdiendo el control de sí mismo (si lanza su escopeta, si es violento con un árbitro u otros competidores, etc.), el árbitro está obligado a alertar al jurado tan pronto como posible.

Un tirador solo tiene derecho a disparar cuando es su ronda y solo una vez que se ha lanzado un objetivo.

Está prohibido apuntar a objetivos ajenos.

Asimismo, está prohibido apuntar o disparar deliberadamente a animales vivos.

El tirador solo debe cargar su escopeta en la posición de tiro donde está instalado, la escopeta orientada en la dirección del campo de tiro y solo una vez que el árbitro le haya dado la autorización para comenzar a disparar.

Las escopetas semiautomáticas no deben cargarse con más del máximo de dos cartuchos.

El tirador no debe darse la vuelta en el campo de tiro sin antes haber abierto su escopeta y haber sacado los cartuchos de sus recámaras, tanto si ha recibido disparos como si no.

Durante la presentación de los blancos o en una interrupción del tiro, el tirador está obligado a tener la escopeta abierta y no cargada. No deben volver a cerrarlo hasta que el árbitro dé la autorización.

En caso de falla o mal funcionamiento de la escopeta o del cartucho, el tirador debe permanecer en su lugar, la escopeta apuntada en la dirección del campo de tiro, sin abrir o tocar el pestillo de seguridad antes de que el árbitro haya controlado la escopeta.

### **21.7 Negativa a cumplir**

Una vez que el árbitro pronuncie la decisión definitiva, el tirador deberá iniciar de nuevo el tiro con un retraso máximo de 10 segundos.

De lo contrario, su actitud se considerará una negativa a cumplir y, por lo tanto, posiblemente estará sujeta a las sanciones previstas en el capítulo 23.

Si un árbitro se da cuenta de que el competidor está retrasando intencionalmente el tiro, o que se está comportando de una manera obviamente injusta, su actitud podría considerarse como una negativa a cumplir.

## **Capítulo 22. Intentos de influir**

Hay un intento de influir cuando:

1. Un tirador, a pesar de la reanudación del tiro, continúa impugnando la decisión definitiva del árbitro, ya sea con palabras o con acciones.
2. Un tirador aparentemente argumenta la decisión del árbitro.
3. Los tiradores o el público presente manifiestan de forma ostensible su opinión o crítica de una decisión, sin haber sido autorizados por el árbitro.

## **Capítulo 23. Sanciones**

Todos los tiradores que participan en una competición aceptan el reglamento FITASC en su totalidad y declaran conocer el reglamento actual de Compak® Sporting. Al participar en las competiciones, aceptan someterse a sanciones y otras consecuencias resultantes de la violación de las regulaciones o la negativa de las órdenes o decisiones del árbitro.

La infracción de un artículo del reglamento da lugar en primer lugar a una advertencia señalada por el árbitro mediante tarjeta amarilla.

En caso de reincidencia o intento de influencia, el jurado puede condenar al tirador a:

1. Pérdida de un plato
2. Pérdida de una ronda de 25 platos
3. La exclusión de la competición

Por recomendación del árbitro, el jurado puede excluir inmediatamente de la competición a un tirador o tiradores que perdieron el autocontrol o que son culpables de intentar influir o de disparar a animales vivos.

Todas las exclusiones se señalarán a la federación local del tirador y a la FITASC. sede que lo mantendrá registrado durante cinco años.

Una segunda exclusión, en un lapso de tiempo de tres años, puede resultar en la decisión exclusiva del comité ejecutivo de FITASC, de una exclusión definitiva del infractor de todas las competiciones organizadas bajo los auspicios de FITASC.

La exclusión de un tirador de una competencia no puede de ninguna manera resultar en un reembolso o compensación financiera.

Si el tirador utiliza armas o municiones que no cumplen con la normativa vigente, todos los disparos realizados con dichas armas o municiones antes de la inspección se considerarán cero.

Si el jurado juzga que el tirador no tuvo la posibilidad de saber que había transgredido el reglamento, y que esto no le dio ventaja, puede decidir aceptar el resultado, con la condición de que la falta sea subsanada tan pronto como se reconozca.

## **Capítulo 24. Reglas de seguridad**

Todas las escopetas, incluso descargadas, deben manipularse con la mayor precaución.

Las escopetas deben llevarse abiertas (sin amartillar y sin cargar)

La recámara de las escopetas semiautomáticas debe estar abierta y la escopeta debe llevarse con el cañón dirigido hacia arriba o hacia abajo.

Cuando un tirador no está usando su escopeta, debe colocarla verticalmente en un estante de escopeta o en un espacio de almacenamiento planeado para ese propósito.

Está prohibido tocar la escopeta de otro competidor sin su autorización.

Está prohibido apuntar o disparar deliberadamente a animales vivos.

No se autoriza ningún tiro simulado fuera de los puestos de tiro.

No se autoriza ningún tiro simulado mientras un tirador del escuadrón dispara a sus platos.

El tirador no debe en ningún caso entrar en la posición de tiro antes de que el tirador precedente se haya marchado.

Una vez que están en su lugar en su posición de disparo, el tirador puede cargar / cargar su arma, con la condición de mantenerla abierta (o la recámara abierta para semiautomáticas), con el disparador apagado y el cañón dirigido hacia el campo de tiro y dentro del limitador del ángulo de disparo. El tirador puede cerrar su escopeta (o recámara) solo cuando sea su turno de disparar.

Cuando hay falla o mal funcionamiento de una escopeta o un cartucho, el tirador debe permanecer en su lugar hasta que el árbitro haya inspeccionado la escopeta.

Si el tirador, en el caso de falla o mal funcionamiento de una escopeta o un cartucho, abre su escopeta o toca el cierre de seguridad antes de que el árbitro haya inspeccionado la escopeta, el objetivo (s) se contará CERO.

El tirador no debe abandonar la posición de tiro antes de haber abierto su escopeta y haber retirado los cartuchos de la (s) recámara (s) / cargador, estén o no gastados.

Durante la presentación de la diana, o durante una interrupción en el tiro, el tirador debe tener su escopeta abierta y no cargada.

## **Capítulo 25. Suelte el gatillo**

### **25.1 Sistema con 1er gatillo de liberación y 2do gatillo de jalar (soltar-jalar del gatillo)**

#### **25.1.1 Primer disparo – NULO**

At En el primer disparo, en caso de un blanco “sin pájaro” (anunciado por el árbitro), o por cualquier otra razón que impida al Tirador disparar, él / ella debe:

- Mantenga el gatillo apretado y pida un nuevo plato;
- o mantener el gatillo apretado y empujar la palanca de apertura hacia un lado para abrir el arma; para escopetas semiautomáticas, aplique el pestillo de seguridad y tire de la palanca de carga hacia atrás dos veces para esperar la recámara y el cargador.
- o notificar al árbitro y tirar el primer tiro en una dirección segura indicada por el árbitro.

#### **25.1.2 Segundo disparo – NULO**

Después de que el Tirador haya disparado su primer tiro y si el segundo plato es "NULO":  
La escopeta se puede abrir.

### **25.2 Sistema con gatillo de doble liberación**

#### **25.2.1 Primer disparo – NULO**

Mismo proceso que en 25.1.1

#### **25.2.2 Segundo disparo – NULO**

Mismo proceso que en 25.1.1

# ANEXO 1: HOJA PUNTUACIÓN POR ESCUADRA



FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR

## AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE

Cto. Mundial

ESCUADRA N°: 1

RONDA N°: 1

ÁRBITRO: \_\_\_\_\_

N°.	Apellidos/Nombre	Cat.	Platos																									Total	Firma					
			Puesto1					Puesto2					Puesto3					Puesto4					Puesto5					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							
			Puesto2					Puesto3					Puesto4					Puesto5					Espera	Puesto1										
			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						
			Puesto3					Puesto4					Puesto5					Espera	Puesto1					Puesto2										
			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						
			Puesto4					Puesto5					Espera	Puesto1					Puesto2					Puesto3										
			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						
			Puesto5					Espera	Puesto1					Puesto2					Puesto3					Puesto4										
			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					Puesto1					Puesto2					Puesto3					Puesto4					Puesto5						
								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 2 : AJUSTES DE TRAYECTORIA - EN LÍNEA - ARBITRJE 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 3:  
COMPAK SPORTING – POSICIONES DE TIRO PARA UNA  
RONDA**

**5 sencillos por posición de tiro**

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE  
TRAYECTORIANº1.**

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  
TRAYECTORIANº2.**

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  
TRAYECTORIANº3.**

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  
TRAYECTORIANº4.**

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  
TRAYECTORIANº5.**

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  
TRAYECTORIANº6.**

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  
TRAYECTORIANº7.**

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  
TRAYECTORIANº8.**

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 puesto : 3 Sencillos y 1 Doble al tiro

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°9.**

D	B	C	F	E
C	D	B	A	F
A	E	F	D	B
Double CF <b>B-F</b>	Double CF <b>F-A</b>	Double CF <b>A-E</b>	Double CF <b>E-C</b>	Double CF <b>C-D</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°13.**

E	B	F	C	A
D	E	B	F	C
A	D	E	B	F
Double CF <b>F-C</b>	Double CF <b>C-A</b>	Double CF <b>A-D</b>	Double CF <b>D-E</b>	Double CF <b>E-B</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°10.**

B	D	A	F	C
E	B	D	A	F
C	E	B	D	A
Double CF <b>A-F</b>	Double CF <b>F-C</b>	Double CF <b>C-E</b>	Double CF <b>E-B</b>	Double CF <b>B-D</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°14.**

F	C	E	B	D
A	F	B	E	C
C	B	D	A	E
Double CF <b>E-D</b>	Double CF <b>D-A</b>	Double CF <b>A-C</b>	Double CF <b>C-F</b>	Double CF <b>F-B</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°11.**

C	E	D	A	F
B	C	E	D	A
F	B	C	E	D
Double CF <b>D-A</b>	Double CF <b>A-F</b>	Double CF <b>F-B</b>	Double CF <b>B-C</b>	Double CF <b>C-E</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°15.**

B	C	F	E	A
F	E	C	D	B
D	B	A	C	E
Double CF <b>E-A</b>	Double CF <b>A-D</b>	Double CF <b>D-B</b>	Double CF <b>B-F</b>	Double CF <b>F-C</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°12.**

B	D	C	A	E
E	B	F	C	A
D	E	B	F	C
Double CF <b>C-F</b>	Double CF <b>F-A</b>	Double CF <b>A-E</b>	Double CF <b>E-D</b>	Double CF <b>D-B</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°16.**

B	E	C	A	F
D	A	B	E	C
F	D	A	C	E
Double CF <b>E-C</b>	Double CF <b>C-F</b>	Double CF <b>F-D</b>	Double CF <b>D-B</b>	Double CF <b>B-A</b>

## Por puesto: 3 Sencillos y 1 Simultáneos Doble

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°17.**

F	E	C	B	A
D	B	F	E	C
A	D	E	A	B
Double simultaneous <b>B-C</b>	Double simultaneous <b>C-A</b>	Double simultaneous <b>A-D</b>	Double simultaneous <b>D-F</b>	Double simultaneous <b>F-E</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°21.**

C	A	B	E	F
D	B	A	C	E
B	D	C	F	A
Double simultaneous <b>A-E</b>	Double simultaneous <b>E-F</b>	Double simultaneous <b>F-D</b>	Double simultaneous <b>D-B</b>	Double simultaneous <b>B-C</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°18.**

A	F	E	B	C
D	E	B	F	A
F	A	D	C	E
Double simultaneous <b>E-B</b>	Double simultaneous <b>B-C</b>	Double simultaneous <b>C-A</b>	Double simultaneous <b>A-D</b>	Double simultaneous <b>D-F</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°22.**

C	E	B	F	A
D	F	A	C	B
F	B	D	B	E
Double simultaneous <b>E-A</b>	Double simultaneous <b>A-C</b>	Double simultaneous <b>C-E</b>	Double simultaneous <b>E-D</b>	Double simultaneous <b>D-F</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°19.**

A	E	D	B	F
C	D	A	E	B
F	A	E	C	D
Double simultaneous <b>D-B</b>	Double simultaneous <b>B-C</b>	Double simultaneous <b>C-F</b>	Double simultaneous <b>F-A</b>	Double simultaneous <b>A-E</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°23.**

C	A	F	D	B
E	F	C	A	D
B	E	D	F	A
Double simultaneous <b>A-D</b>	Double simultaneous <b>D-B</b>	Double simultaneous <b>B-E</b>	Double simultaneous <b>E-C</b>	Double simultaneous <b>C-F</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°20.**

D	B	A	F	C
E	F	C	B	D
A	E	B	C	F
Double simultaneous <b>F-C</b>	Double simultaneous <b>C-D</b>	Double simultaneous <b>D-E</b>	Double simultaneous <b>E-A</b>	Double simultaneous <b>A-B</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°24.**

D	F	A	C	E
B	A	D	F	C
F	B	C	E	A
Double simultaneous <b>A-C</b>	Double simultaneous <b>C-E</b>	Double simultaneous <b>E-B</b>	Double simultaneous <b>B-D</b>	Double simultaneous <b>D-F</b>

## Por puesto: 1 Sencillo y 2 Dobles por tiro

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°25.**

<b>C</b>	<b>E</b>	<b>A</b>	<b>F</b>	<b>D</b>
Double CF <b>D-B</b>	Double CF <b>B-F</b>	Double CF <b>F-C</b>	Double CF <b>C-A</b>	Double CF <b>A-F</b>
Double CF <b>F-A</b>	Double CF <b>A-D</b>	Double CF <b>D-E</b>	Double CF <b>E-B</b>	Double CF <b>B-C</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°26.**

<b>D</b>	<b>F</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>E</b>
Double CF <b>E-A</b>	Double CF <b>A-C</b>	Double CF <b>C-E</b>	Double CF <b>E-D</b>	Double CF <b>D-F</b>
Double CF <b>F-B</b>	Double CF <b>B-D</b>	Double CF <b>D-A</b>	Double CF <b>A-B</b>	Double CF <b>B-C</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°27.**

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
Double CF <b>E-F</b>	Double CF <b>F-D</b>	Double CF <b>D-E</b>	Double CF <b>E-A</b>	Double CF <b>A-B</b>
Double CF <b>B-C</b>	Double CF <b>C-A</b>	Double CF <b>A-F</b>	Double CF <b>F-C</b>	Double CF <b>C-D</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°28.**

<b>B</b>	<b>D</b>	<b>F</b>	<b>A</b>	<b>C</b>
Double CF <b>C-E</b>	Double CF <b>E-A</b>	Double CF <b>A-C</b>	Double CF <b>C-F</b>	Double CF <b>F-A</b>
Double CF <b>A-F</b>	Double CF <b>F-B</b>	Double CF <b>B-E</b>	Double CF <b>E-D</b>	Double CF <b>D-B</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°29.**

<b>E</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Double CF <b>C-D</b>	Double CF <b>D-F</b>	Double CF <b>F-A</b>	Double CF <b>A-D</b>	Double CF <b>D-A</b>
Double CF <b>A-B</b>	Double CF <b>B-C</b>	Double CF <b>C-E</b>	Double CF <b>E-F</b>	Double CF <b>F-B</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°30.**

<b>F</b>	<b>C</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>D</b>
Double CF <b>D-A</b>	Double CF <b>A-F</b>	Double CF <b>F-D</b>	Double CF <b>D-C</b>	Double CF <b>C-B</b>
Double CF <b>B-E</b>	Double CF <b>E-B</b>	Double CF <b>B-A</b>	Double CF <b>A-E</b>	Double CF <b>E-F</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°31.**

<b>A</b>	<b>F</b>	<b>D</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Double CF <b>C-D</b>	Double CF <b>D-E</b>	Double CF <b>E-C</b>	Double CF <b>C-A</b>	Double CF <b>A-E</b>
Double CF <b>E-B</b>	Double CF <b>B-A</b>	Double CF <b>A-F</b>	Double CF <b>F-D</b>	Double CF <b>D-B</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°32.**

<b>F</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>B</b>
Double CF <b>B-D</b>	Double CF <b>D-F</b>	Double CF <b>F-A</b>	Double CF <b>A-C</b>	Double CF <b>C-E</b>
Double CF <b>E-C</b>	Double CF <b>C-B</b>	Double CF <b>B-E</b>	Double CF <b>E-F</b>	Double CF <b>F-D</b>

## Por puesto: 1 Sencillo y 2 simultáneos dobles

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°33.**

D	C	F	A	B
Double simultaneous <b>B-F</b>	Double simultaneous <b>F-A</b>	Double simultaneous <b>A-B</b>	Double simultaneous <b>B-E</b>	Double simultaneous <b>E-C</b>
Double simultaneous <b>C-E</b>	Double simultaneous <b>E-D</b>	Double simultaneous <b>D-C</b>	Double simultaneous <b>C-F</b>	Double simultaneous <b>F-D</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°34.**

E	D	C	F	A
Double simultaneous <b>A-C</b>	Double simultaneous <b>C-F</b>	Double simultaneous <b>F-A</b>	Double simultaneous <b>A-B</b>	Double simultaneous <b>B-F</b>
Double simultaneous <b>F-B</b>	Double simultaneous <b>B-E</b>	Double simultaneous <b>E-D</b>	Double simultaneous <b>D-C</b>	Double simultaneous <b>C-E</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°35.**

B	F	A	E	D
Double simultaneous <b>D-C</b>	Double simultaneous <b>C-E</b>	Double simultaneous <b>E-D</b>	Double simultaneous <b>D-A</b>	Double simultaneous <b>A-F</b>
Double simultaneous <b>F-A</b>	Double simultaneous <b>A-B</b>	Double simultaneous <b>B-F</b>	Double simultaneous <b>F-C</b>	Double simultaneous <b>C-E</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°36.**

C	A	E	B	F
Double simultaneous <b>F-E</b>	Double simultaneous <b>E-B</b>	Double simultaneous <b>B-F</b>	Double simultaneous <b>F-D</b>	Double simultaneous <b>D-B</b>
Double simultaneous <b>B-D</b>	Double simultaneous <b>D-C</b>	Double simultaneous <b>C-A</b>	Double simultaneous <b>A-E</b>	Double simultaneous <b>E-C</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°37.**

F	E	D	B	A
Double simultaneous <b>A-D</b>	Double simultaneous <b>D-B</b>	Double simultaneous <b>B-C</b>	Double simultaneous <b>C-F</b>	D.Simultané <b>F-E</b>
Double simultaneous <b>E-C</b>	Double simultaneous <b>C-A</b>	Double simultaneous <b>A-E</b>	Double simultaneous <b>E-D</b>	Double simultaneous <b>D-B</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°38.**

B	E	D	F	C
Double simultaneous <b>C-D</b>	Double simultaneous <b>D-F</b>	Double simultaneous <b>F-C</b>	Double simultaneous <b>C-A</b>	Double simultaneous <b>A-F</b>
Double simultaneous <b>F-A</b>	Double simultaneous <b>A-B</b>	Double simultaneous <b>B-E</b>	Double simultaneous <b>E-D</b>	Double simultaneous <b>D-B</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°39.**

C	B	E	A	D
Double simultaneous <b>D-E</b>	Double simultaneous <b>E-A</b>	Double simultaneous <b>A-D</b>	Double simultaneous <b>D-F</b>	Double simultaneous <b>F-B</b>
Double simultaneous <b>B-F</b>	Double simultaneous <b>F-C</b>	Double simultaneous <b>C-B</b>	Double simultaneous <b>B-E</b>	Double simultaneous <b>E-C</b>

**TABLA DE CONFIGURACIÓN DE TRAYECTORIA N°40.**

F	D	B	E	C
Double simultaneous <b>C-A</b>	Double simultaneous <b>A-E</b>	Double simultaneous <b>E-C</b>	Double simultaneous <b>C-F</b>	Double simultaneous <b>F-D</b>
Double simultaneous <b>D-B</b>	Double simultaneous <b>B-F</b>	Double simultaneous <b>F-D</b>	Double simultaneous <b>D-A</b>	Double simultaneous <b>A-B</b>

## ANEXO 4: POSICIÓN TIRADORES PARA UNA RONDA – SISTEMA ANTERIOR

<b>6 Tiradores</b>	1 <sup>st</sup> ronda	Puesto1 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 4</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 5</b>	
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 6</b>					
	2 <sup>nd</sup> ronda	Puesto1 <b>Tirador N° 6</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 4</b>	
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 5</b>					
	3 <sup>eme</sup> ronda	Puesto1 <b>Tirador N° 5</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 6</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 3</b>	
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 4</b>					
	4 <sup>th</sup> ronda	Puesto1 <b>Tirador N° 4</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 5</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 6</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 2</b>	
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 3</b>					
	5 <sup>th</sup> ronda	Puesto1 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 4</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 5</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 6</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 1</b>	
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 2</b>					
	6 <sup>th</sup> ronda	Puesto1 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 4</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 5</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 6</b>	

<b>5 Tiradores</b>	<b>1st ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 4</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 5</b>	
	<b>2nd ronda</b>	Puesto1 Espera	Puesto2 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 4</b>	
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 5</b>					
	<b>3eme ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 5</b>	Puesto2 Espera	Puesto 3 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 3</b>	
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 4</b>					
	<b>4th ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 4</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 5</b>	Puesto 3 Espera	Puesto 4 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 2</b>	
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 3</b>					
	<b>5th ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 4</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 5</b>	Puesto 4 Espera	Puesto 5 <b>Tirador N° 1</b>	
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 2</b>					
	<b>6th ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 4</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 5</b>	Puesto 5 Espera	

<b>4 Tiradores</b>	<b>1st ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 4</b>	Puesto 5 Espera	
	<b>2nd ronda</b>	Puesto1 Espera	Puesto2 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 4</b>	
	<b>3eme ronda</b>	Puesto1 Espera	Puesto2 Espera	Puesto 3 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 3</b>	
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 4</b>					
	<b>4th ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 4</b>	Puesto2 Espera	Puesto 3 Espera	Puesto 4 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 2</b>	
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 3</b>					
	<b>5th ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 4</b>	Puesto 3 Espera	Puesto 4 Espera	Puesto 5 <b>Tirador N° 1</b>	
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 2</b>					
	<b>6th ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 4</b>	Puesto 4 Espera	Puesto 5 Espera	

<b>3 Tiradores</b>	<b>1<sup>st</sup> ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto 4 Espera	Puesto 5 Espera
	<b>2<sup>nd</sup> ronda</b>	Puesto1 Espera	Puesto2 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto 5 Espera
	<b>3<sup>eme</sup> ronda</b>	Puesto1 Espera	Puesto2 Espera	Puesto 3 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 3</b>
	<b>4<sup>th</sup> ronda</b>	Puesto1 Espera	Puesto2 Espera	Puesto 3 Espera	Puesto 4 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 2</b>
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 3</b>				
	<b>5<sup>th</sup> ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto2 Espera	Puesto 3 Espera	Puesto 4 Espera	Puesto 5 <b>Tirador N° 1</b>
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 2</b>				
<b>6<sup>th</sup> ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 3</b>	Puesto 3 Espera	Puesto 4 Espera	Puesto 5 Espera	

<b>2 Tiradores</b>	<b>1<sup>st</sup> ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto2 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 3 Espera	Puesto 4 Espera	Puesto 5 Espera
	<b>2<sup>nd</sup> ronda</b>	Puesto1 Espera	Puesto2 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 3 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 4 Espera	Puesto 5 Espera
	<b>3<sup>eme</sup> ronda</b>	Puesto1 Espera	Puesto2 Espera	Puesto 3 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 4 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto 5 Espera
	<b>4<sup>th</sup> ronda</b>	Puesto1 Espera	Puesto2 Espera	Puesto 3 Espera	Puesto 4 <b>Tirador N° 1</b>	Puesto 5 <b>Tirador N° 2</b>
	<b>5<sup>th</sup> ronda</b>	Puesto1 Espera	Puesto2 Espera	Puesto 3 Espera	Puesto 4 Espera	Puesto 5 <b>Tirador N° 1</b>
		<u>ESPERA</u> <b>Tirador N° 2</b>				
	<b>6<sup>th</sup> ronda</b>	Puesto1 <b>Tirador N° 2</b>	Puesto2 Espera	Puesto 3 Espera	Puesto 4 Espera	Puesto 5 Espera

## ANEXO 5: EJECUTANDO DESEMPATE A MUERTE SÚBITA

El tiro de Compak debe ser un esquema de configuración de trayectoria de un sencillo y dos dobles simultáneos.

### **1. Después de sortear, entre 2 (dos) tiradores:**

- El tirador N° 1 se sitúa en el Puesto 1, dispara al primer plato y se anota el resultado.
- El tirador N° 2 se sitúa en el Puesto 1, dispara al primer plato y se anota el resultado

Si igualan:

- El tirador N° 2 dispara el primer Doble en el Puesto 1, se anota el resultado.
- El tirador N° 1 regresa al Puesto 1 y dispara el primer Doble, se anota el resultado.

Si ellos igualaron de nuevo:

- El tirador N° 1 dispara el segundo Doble del Puesto 1, se registra el resultado.
- El tirador N° 2 dispara el segundo Doble del Puesto 1, se registra el resultado.

Si ellos igualaron de nuevo:

- El tirador N° 2 se sitúa en el Puesto 2, dispara el primer plato del Puesto 2, se anota el resultado.
- El tirador N° 1 dispara el primer plato del Puesto 2, se registra el resultado.

Si igualan:

- El tirador N° 1 dispara el primer Doble en el Puesto 2, se anota el resultado.
- El tirador N° 2 regresa al Puesto 2 y dispara el primer Doble, se anota el resultado.

Si ellos igualaron de nuevo:

- El tirador N° 2 dispara el segundo Doble en el Puesto 2, se anota el resultado.
- El tirador N° 1 dispara el segundo Doble en el Puesto 2, se anota el resultado.

Si ellos igualaron de nuevo:

- El tirador N° 1 se sitúa en el Puesto 3, dispara el primer plato en el Puesto 3, se anota el resultado.

Y así sucesivamente, hasta el primer CERO ELIMINATORIO con igual número de platos disparados.

### **2. Después del sorteo, entre 3 (tres) tiradores:**

- El tirador N° 1 se sitúa en el Puesto 1, dispara el primer plato, se anota el resultado.
- El tirador N° 2 se sitúa en el Puesto 1, dispara el primer plato, se anota el resultado.
- El tirador N° 3 se sitúa en el Puesto 1, dispara el primer plato, se anota el resultado.

Si igualan:

- El tirador N° 3 dispara el primer Doble en el Puesto 1, se anota el resultado.
- El tirador N° 1 regresa al Puesto 1 y dispara el primer Doble, se anota el resultado.
- El tirador N° 2 regresa al Puesto 1 y dispara el primer Doble, se anota el resultado.



Si ellos igualaron de nuevo:

- El tirador N° 3 dispara el segundo Doble en el Puesto 1, se anota el resultado.
- El tirador N° 1 dispara el segundo Doble en el Puesto 1, se anota el resultado.
- El tirador N° 2 dispara el segundo Doble en el Puesto 1, se anota el resultado.

Si ellos igualaron de nuevo:

- El tirador N° 2 se sitúa en el Puesto 2, dispara el primer plato en el Puesto 2, se anota el resultado.
- El tirador N° 3 se sitúa en el Puesto 2, dispara el primer plato en el Puesto 2, se anota el resultado.
- El tirador N° 1 se sitúa en el Puesto 2, dispara el primer plato en el Puesto 2, se anota el resultado.

Si igualan:

- El tirador N° 3 dispara el primer Doble en el Puesto 2, se anota el resultado.
- El tirador N° 1 se sitúa en el Puesto 2, dispara el primer Doble, se anota el resultado.
- El tirador N° 2 se sitúa en el Puesto 2, dispara el primer Doble, se anota el resultado.

Si ellos igualaron de nuevo:

- El tirador N ° 1 dispara el segundo Doble del Puesto 2, se anota el resultado
- El tirador N ° 2 dispara el segundo Doble del Puesto 2, se anota el resultado.
- El tirador N ° 3 dispara el segundo Doble del Puesto 2, se anota el resultado.

Si ellos igualaron de nuevo:

- El tirador N ° 3 se sitúa en el Puesto 3 y dispara al primer plato del Puesto 3, se anota el resultado.

Y así sucesivamente, hasta el primer CERO ELIMINATORIO con igual número de platos disparados.

NORMAS ACREDITADAS POR LA ASAMBLEA GENERAL ORDINARIA DE FECHA 1 DE OCTUBRE DE 2021.