

REAL FEDERACION ESPAÑOLA DE TIRO OLIMPICO

REGLAMENTO ESPAÑOL DE COMBINADA OLIMPICA

CAPITULO 1

GENERALIDADES

1.01 La Combinada Olímpica es una modalidad de tiro al plato. Las trayectorias son diversas y se disparan desde cualquiera de las máquinas que se utilizan en cada una de las tres modalidades olímpicas (Foso Olímpico, Skeet y Doble Trap). La tirada puede organizarse en una cancha de Foso Olímpico, Foso Universal, Skeet, Mini Foso, Trap Americano, etc.

CAPITULO 2

2.01 Puestos de Tiro:

Los cinco puestos de tiro son los mismos de cualquier instalación de Foso Olímpico, Foso Universal o Mini Foso.

Los cinco puestos estarán situados a un mínimo de 15 metros de la salida de los platos de cualquiera de las máquinas .

2.02 Máquinas:

En la Combinada Olímpica se utilizan cinco máquinas. Estas máquinas pueden ser manuales, semiautomáticas o automáticas, o una mezcla de éstas. Se llamarán A, B, C, D y E desde la izquierda a la derecha.

2.03 Dispositivos de disparo:

Las máquinas pueden ser disparadas manualmente, eléctricamente, por un sistema semiautomático (mando a distancia), o un sistema tipo **TIMER**, en este caso el temporizador se pondrá de 0 a 3 segundos.

2.04 Trayectorias:

Las trayectorias deben ser lo más variadas posible, pero al mismo tiempo debe existir la posibilidad de dispararlas desde cada uno de los cinco puestos, garantizando siempre la seguridad de los tiradores y del público. El ángulo de disparo no debe exceder nunca de los 45° a la derecha o izquierda del tirador, al igual que en las máquinas de foso, ni tampoco la vertical del tirador.

Las trayectorias de la Combinada Olímpica son libres, aunque están sujetas a unas obligaciones reglamentadas en cuanto al total de platos a tirar en cada fase. El Jurado de Competición aprueba las trayectorias en función de las distintas 5 máquinas de que disponga la instalación.

Los entrenamientos oficiales de una competición se realizarán con las mismas trayectorias que la competición.

2.05 Platos:

Se pueden lanzar todos los tipos de platos existentes en el mercado.

El color debe elegirse de forma que sean lo más visibles posible, lo cual depende en buena parte del entorno del campo de tiro. Los platos de cada máquina podrán ser de distinto color **y forma según disposición del Jurado de Competición.**

CAPITULO 3

DESARROLLO DE UNA SERIE.

3.01 Escuadra de tiro:

Una escuadra está compuesta por un máximo de seis tiradores, dispuestos en cada uno de los puestos de tiro 1 – 2 – 3 – 4 – 5 y reserva.

3.02 Series:

Las series serán de 25 platos y estarán divididas en tres fases, entendiéndose por fase, el disparar cada tirador desde cada uno de los cinco puestos de tiro.

Primera fase: lanzamientos individuales, 5 platos.

Todos los tiradores dispararán 1 plato desde cada puesto (*sin repetir máquina*) y en orden a determinar por el esquema confeccionado.

Segunda fase: Lanzamientos dobles al tiro, 10 platos.

Todos los tiradores dispararán 2 platos desde cada puesto de tiro según el esquema confeccionado (*cada máquina disparará un total de 2 platos por tirador*).

Tercera fase: Lanzamientos simultáneos, 10 platos.

Todos los tiradores dispararán 2 platos desde cada puesto de tiro según el esquema confeccionado (*cada máquina disparará un total de 2 platos por tirador*).

La primera fase y por lo tanto el comienzo de la serie, será anunciada por el árbitro con la palabra “**SIMPLES**”. Cuando los tiradores acaben esta primera fase, el árbitro indicará el comienzo de la segunda con la palabra “**DOBLES**”. De igual forma, al acabar esta segunda fase, anunciará el comienzo de la tercera con la palabra “**SIMULTANEOS**”, al término de esta última fase, el árbitro declarará acabada la serie con la palabra “**SERIE**”.

3.03 Orden de lanzamiento de los platos:

En cada uno de los cinco puestos de tiro y en lugar visible para el tirador, aproximadamente a 50 cm. frente a él y a la altura del suelo, figurará un menú indicando:

En su primera línea la máquina del lanzamiento simple.

En su segunda línea, las máquinas de los lanzamientos dobles al tiro.

En su tercera línea, las máquinas de los lanzamientos simultáneos.

Estos menús dispuestos en pizarras de 20 cm. de alto por 10 cm. de ancho, se deberán hacer dos de cada uno, de forma que cinco de ellos estén dispuestos detrás de cada tirador y en lugar alto, para que pueda ser visto por el público y con ello conocer las trayectorias a observar.

3.04 Esquemas:

El Jurado de Competición decidirá o confeccionará los esquemas de cada cancha respetando estas obligaciones:

En la fase de simples cada máquina lanzará 1 plato por tirador.

En la fase de dobles al tiro, cada máquina lanzará 2 platos por tirador.

En la fase de simultáneos, cada máquina lanzará 2 platos por tirador.

Ejemplo de pizarras de menú y esquemas:

SIMPLES	→	B	D	A	E	C
DOBLES AL TIRO	→	CD	AD	EC	AB	CB
SIMULTANEOS	→	AD	BA	EC	BC	ED

3.04 Visión de los platos:

Puesto que cada tirador ha podido entrenar en los mismos esquemas que en la competición, sólo se enseñarán los vuelos simples de las cinco máquinas en la primera escuadra del día.

3.05 Tiempo para tirar:

Cada tirador deberá pedir plato no antes de 3 segundos y más de 12 segundos desde que el tirador anterior haya realizados su o sus disparos.

El árbitro sancionará con cero el o los platos que hayan sido pedidos antes de 3 segundos y más tarde de los 12 segundos, si bien cada tirador tendrá derecho a un aviso por parte del árbitro.

3.06 El plato debe lanzarse dentro de un máximo de tres segundos después de haber sido pedido por el tirador, y sólo el árbitro decidirá darlo por nulo, en ningún caso podrá ser rehusado por el tirador, el cual deberá esperar la decisión del árbitro aunque el lanzamiento hubiese superado los tres segundos.

3.07 La posición de la escopeta es libre siempre y cuando la cantonera de la culata se encuentre por debajo de la axila y pegada al tórax.

CAPITULO 4

ARMAS Y MUNICIÓN.

4.01 Escopetas:

Se permite cualquier tipo de escopeta, siempre que el cañón tenga como mínimo una longitud de 66 cm., y el calibre no sea mayor del 12.

Se permiten también modelos semiautomáticos si la expulsión de las vainas no molesta a los demás tiradores. Se podrá confeccionar escuadras exclusivas para tiradores con este modelo de escopeta.

Se puede cargar con dos cartuchos como máximo.

4.02 Se prohíbe el uso de correas y portafusiles.

4.03 En el primer y segundo incidente causado por un funcionamiento defectuoso de la escopeta o cartuchos, el tirador recibirá un aviso y su plato será declarado "NULO". Se le concederán tres minutos al tirador para que repare o sustituya la escopeta. Después del segundo aviso en la misma serie, todos los platos que no puedan ser disparados por la misma razón serán contados como cero.

4.04 Munición:

Los cartuchos usados para la Combinada Olímpica deben tener una carga máxima de 32 gramos de plomo con una tolerancia de +0,5 gramos. Los plomos deben ser esféricos y tener un diámetro máximo de 2,5 mm. con una tolerancia de +5%.

El uso de pólvora negra o cartuchos trazadores está prohibido (a no ser que el Jurado permita su uso con anticipación, ejemplo: competiciones con armas antiguas, tirada de demostración con cartuchos trazadores).

CAPITULO 5

INDUMENTARIA

5.01 Indumentaria personal:

Los tiradores deben acudir a la cancha de tiro vestidos de forma adecuada para un evento público.

5.02 Los dorsales de los tiradores deben ser visibles y llevados enteramente.

CAPITULO 6

NORMAS DE CONDUCTA.

6.01 Todas las armas deben manejarse con el mayor cuidado, aunque no estén cargadas.

6.02 Las escopetas deben llevarse abiertas (sin montar). En el caso de escopetas semiautomáticas, la recámara debe estar abierta y la escopeta de estar sujeta con el cañón dirigido hacia arriba.

6.03 Cuando el tirador no utiliza su arma, debe depositarla de forma vertical en un armero o en un lugar destinado a tal efecto.

6.04 Está prohibido tocar el arma de otro tirador sin el permiso de éste.

6.05 Está prohibido encarar o tirar con intención a animales vivos.

6.06 Está prohibido tirar fuera de la cancha de tiro, excepto en los lugares habilitados al efecto.

6.07 Cuando le corresponda tirar al tirador, éste debe de estar presente en la cancha y llevar consigo todo su equipo y munición para la serie.

6.08 De ninguna manera puede salir o moverse el tirador del puesto de tiro antes de que el siguiente tirador haya realizado su o sus disparos.

6.09 El tirador podrá introducir los cartuchos o cargar su escopeta cuando esté en su puesto de tiro, y el árbitro haya dado el permiso correspondiente para comenzar la serie.

La escopeta sólo podrá cerrarse en dirección a la línea de tiro cuando le corresponda tirar.

6.10 Esta prohibido que el tirador se dé la vuelta en el puesto de tiro antes de abrir su escopeta y sacar todos los cartuchos de las recámaras, hayan sido tirados o no.

6.11 Los tiradores deben llegar puntualmente a la cancha:

Si el tirador no está presente cuando se le llama, el árbitro debe llamarlo tres veces por su nombre y número de dorsal en el tiempo de un minuto.

Si llega a tiempo para tirar su serie antes de que su turno haya pasado, el tirador puede colocarse en su puesto de tiro con la sanción de un cero. Si su turno ha pasado, la sanción será de tres ceros y deberá recuperar su serie cuando la Oficina de Organización lo indique.

6.12 Tras el disparo del último plato de la serie, en ningún caso los tiradores podrán abandonar los puestos de tiro hasta que el árbitro haya declarado finalizada la serie.

6.13 En ningún caso se permitirá al tirador que recoja un plato para ver si ha sido bueno o no.

CAPITULO 7

PLATOS INDIVIDUALES.

7.01 El plato es declarado “BUENO”:

Si ha sido lanzado y disparado reglamentariamente, si por lo menos una parte visible del mismo se desprende, o si queda total o parcialmente pulverizado.

7.02 El plato es declarado “CERO”:

Si el plato ha sido lanzado reglamentariamente y si no se desprende ninguna parte visible, o si sólo se puede ver algo de polvo.

7.03 El plato es declarado “CERO”:

Si ha sido lanzado según el reglamento pero no pudo ser tirado (debido a que el seguro de la escopeta no ha sido quitado, la escopeta no está cargada, la escopeta falla, o los cartuchos son defectuosos). (4.03)

7.04 Platos individuales “NULOS”:

El plato será declarado “NULO”, y se lanzará otro plato, se haya disparado o no, en caso de que:

El plato se rompa al salir.

El plato no fuese lanzado por la máquina correcta.

7.05 El plato es declarado “NULO”, si es obvio que el color del plato, a juicio del árbitro, es diferente del de los demás platos utilizados en la misma trayectoria del mismo puesto.

7.06 El plato es declarado “NULO”, si el plato es lanzado antes de que el tirador haya pedido plato.

7.07 El plato es declarado “NULO”, si tarda en salir más de tres segundos después de ser pedido 3.06.

7.08 El plato es declarado “NULO”, si se considera que la trayectoria es irregular.

7.09 El árbitro puede declarar también “NULO”, si es obvio que el tirador ha sido molestado.

7.10 El plato es declarado “NULO”, si el árbitro con la ayuda de los dos laterales no puede juzgar si el plato es “roto” o cero.

7.11 Se debe tirar a todos los platos que se lanzan y no son declarados “NULOS” por el árbitro. Sin embargo, el árbitro puede declarar “NULO” una vez tirado al / a los plato/s. (en caso de un comienzo equivocado o una trayectoria incorrecta, etc...).

CAPITULO 8.

PLATOS DOBLES AL TIRO.

8.01 Definición de un doble al disparo:

Dos platos lanzados de dos máquinas diferentes. El primer plato es pedido por el tirador y el segundo es lanzado al producirse el disparo de la escopeta al primer plato.

Doble al disparo “NULO”.

8.02 Si ambos platos son lanzados de forma simultánea.

8.03 Si algún plato no es lanzado por la máquina correcta.

8.04 Si el primer plato es regular y el segundo irregular. No obstante, el resultado del disparo al primer plato se registra como bueno o cero.

8.05 Si el tirador dispara involuntariamente antes de haber pedido plato.

8.06 Un doble al disparo es irregular (NULO), y se tendrá que volver a tirar el doble en los siguientes casos:

- a) Si el tirador falla el primer plato y éste choca con el segundo plato antes de que el tirador haya disparado por segunda vez.
- b) Párrafos 4.03

Dobles al disparo declarados “BUENO-CERO”, “CERO-BUENO” o “CERO-CERO”:

8.07 Si el tirador no tira al segundo plato de un doble regular, se registrará el resultado del primer plato y el segundo será declarado “CERO”.

8.08 Si el tirador no tira al primer plato, se contará los dos platos como “CERO”.

8.09 Si el tirador dispara dos veces sobre el mismo plato, se registrará el resultado y el plato que no fuese roto contará como “CERO”.

8.10 Si los fragmentos de un plato disparado y roto rompen el segundo, se considerará ventaja al tirador y se anotará como bueno.

8.11 Si los dos platos se rompen de un solo tiro, el resultado se anotará.

CAPITULO 9

DOBLE SIMULTANEOS.

9.01 Definición de un doble simultáneo:

Dos platos lanzados a la vez de dos máquinas que lanzan platos diferentes.

9.02 En caso de un doble simultáneo no se registra ningún resultado si una de las dos trayectorias es “NULO”.

9.03 Si ambos platos son rotos por un solo disparo, se contarán como “BUENO” y “BUENO”.

9.04 Los platos deberán tirarse en el orden establecido en las pizarras. Si no fuera así, el resultado será de CERO-CERO.

9.05 Definición de un NULO en un doble simultáneo:

El doble será declarado “NULO”, y se pedirá al tirador que tire otro doble para determinar el resultado de los dos disparos:

- a) Si el plato o los platos se rompe/n al ser lanzado/s.
- b) Si el plato o los platos no se lanza/n de la máquina correcta.
- c) Si es obvio que el plato o los platos tiene/n un color diferente que los otros platos usados en el mismo doble.
- d) Si el plato o los platos se lanza/n antes de que el tirador los haya pedido (3.05).
- e) Si el doble es lanzado en un período de tiempo que sobrepasa los tres segundos después de haber sido pedido por el tirador. 3.06
- f) Si una de las trayectorias del doble es considerada incorrecta por el árbitro.
- g) Párrafo 4.03.

9.06 Si los dos platos se rompen de un solo tiro, el resultado se anotará.

9.07 Si los fragmentos de un plato disparado y roto rompen el segundo, se considerará ventaja al tirador y se anotará como doble BUENO.

9.08 Los dobles simultáneos solo pueden ser CERO-CERO o BUENO-BUENO, solo se dará por bueno aquel doble simultáneo en el que los dos platos resulten rotos.

CAPITULO 10

ARBITROS LATERALES.

10.1 Anteriormente a la competición se debe decidir quienes serán los árbitros principales.

10.2 El árbitro debe tener una licencia arbitral válida expedida por la Real Federación Española de Tiro Olímpico. Si no es el caso, el Jurado debe decidir cuales serán los árbitros de la prueba.

10.3 El árbitro debe controlar el orden y buena conducta en la cancha de tiro en las competiciones y los desempates.

10.4 El árbitro tomará sus decisiones solo. Si el tirador no está de acuerdo con la decisión del árbitro, debe protestar inmediatamente en la cancha de tiro levantando el brazo y diciendo “protesta o reclamación”. El árbitro puede interrumpir la tirada y podrá

consultar si lo estima oportuno con los árbitros laterales y dar a conocer inmediatamente su decisión final.

10.5 El tirador puede reclamar la decisión del árbitro. La protesta se dirigirá por escrito al Jurado, depositando el importe de 30 Euros, los cuales serán devueltas si se acepta la protesta. Si el Jurado considera que la protesta está justificada, puede dar sus instrucciones al árbitro para futuros juicios o nombrar a un árbitro nuevo o finalmente modificar la decisión del árbitro.

Esta reclamación no podrá cambiar de ninguna forma el resultado en cuanto a si un plato fue bueno o no, o si un plato lanzado ha sido defectuoso. En tal caso no se puede reclamar contra la decisión del árbitro.

10.6 Cuando el tirador está listo para disparar, pedirá plato y el plato debe ser lanzado dentro de los tres segundos. 3.06

10.7 Al final de la serie los tiradores firmarán la hoja de resultados. Si el tirador no ha firmado la hoja de resultados, no tendrá ningún derecho a reclamación alguna al Jurado.

10.8 El árbitro puede interrumpir la tirada en ciertas circunstancias, si de pronto empieza a llover muy fuerte o si hay una tormenta violenta y estima que terminará dentro de poco tiempo. Sin embargo, debe informar al Jurado si es probable que esta interrupción se prolongue más tiempo.

10.9 En ningún caso se permitirá al tirador que recoja el plato para ver si ha sido tocado o no.

10.10 Las hojas de resultados serán cumplimentadas por los árbitros auxiliares laterales, un tercer auxiliar llevará el marcador de series.

10.11 El árbitro principal nombrará en la cancha a los árbitros auxiliares para la próxima escuadra.

CAPITULO 11

SANCIONES

11.1 Se supone que todos los tiradores que participan en la competición conocen las reglas actuales y se comprometen a respetar las mismas, aceptando de antemano someterse a las sanciones y todas las demás consecuencias que podrían resultar de la violación de las reglas y las órdenes de los árbitros.

11.2 En el caso de que un tirador use armas o munición que no correspondan a las reglas actuales, será eliminado de la prueba, dándose informe del hecho a los Comités de Disciplina de la RFEDETO, quienes decidirán sobre el caso.

Si el Jurado opina que el tirador podría, sin saberlo, haber infringido las reglas, y esto no le favorecía, se podría aceptar el resultado con la condición de que se rectifique el fallo una vez conocido.

CAPITULO 12

JURADO DE COMPETICION

12.1 Las competiciones nacionales serán supervisadas por un Jurado compuesto de cinco personas representativas de otras tantas regiones participantes en la prueba, y será presidido por el representante de la región organizadora.

12.2 El Jurado tomará sus decisiones por la mayoría de sus miembros presentes. En el caso de que hubiese un empate de votos, prevalecerá el voto del presidente.

12.3 El Jurado sólo puede dar un veredicto válido cuando están presentes el presidente o su delegado y una mayoría de sus miembros.

12.4 En caso de emergencia (por ejemplo: riesgo de interrupción de la tirada), dos miembros del Jurado pueden tomar una decisión excepcional con el acuerdo del árbitro.

12.5 Antes de que la tirada comience, el Jurado debe controlar la conformidad de los puestos con las reglas y las condiciones del programa.

12.6 Antes de que comiencen los entrenamientos oficiales de un campeonato, el Director de Tiro establecerá un menú que indique las trayectorias para cada una de las máquinas lanza platos. Este menú deberá recibir la aprobación del Jurado o de su presidente. Estas trayectorias se establecen y calculan para condiciones atmosféricas de calma, aunque puedan ser perturbadas posteriormente por el viento.

12.7 El Jurado debe asegurarse de que se respeten las reglas durante la tirada, debe comprobar las armas, la munición y los platos mediante controles técnicos.

12.8 El Jurado debe tomar las decisiones necesarias en caso de un defecto técnico, si éstas no han sido tomadas por el árbitro responsable.

12.9 El Jurado debe contestar todas las reclamaciones que se le presenten.

12.10 El Jurado debe decidir las sanciones a tomar si un tirador no respeta las reglas o se comporta de una forma antideportiva.

12.11 El Jurado debe asegurarse de que siempre estén dos miembros del mismo, presentes en el campo de tiro.

12.12 El Jurado debe asegurarse de que se separen los tiradores de un mismo equipo o país en diferentes escuadras durante las competiciones nacionales o internacionales.

12.13 Las decisiones del Jurado de Competición serán irrevocables, a menos que se hubiese nombrado un Jurado de Apelación, en cuyo caso el tirador podrá recurrir al mismo previo pago de 30 Euros, importe que le será devuelto de prosperar su reclamación.

JURADO DE APELACION.

12.14 Se podrá nombrar un Jurado de Apelación para las competiciones nacionales o internacionales.

Este Jurado de Apelación puede establecerse al mismo tiempo que el Jurado de Competición. Sus decisiones son irrevocables.

CAPITULO 13

DESEMPATES.

13.1 La cancha de tiro donde se disputará el desempate será elegida por el Jurado de Competición.

13.2 Sólo habrá desempate para las tres primeras plazas individuales de la Clasificación General, y este se realizará mediante una fase completa por los simultáneos y con los tiradores ocupando los puestos de tiro que les hayan correspondido tras un sorteo, y con las rotaciones habituales que se llevan a cabo en las series. De persistir el empate, sin parar la serie se seguirán tirando simultáneos hasta que se produzca una diferencia por parte de los tiradores.

13.3 En el desempate para las categorías, si las hubiese, sólo se desempatará para el primer puesto, de acuerdo al criterio del punto 13.2.

13.4 En el desempate para los equipos, si los hubiese, se tendrá en cuenta la suma de la última serie de los tres componentes del equipo, de persistir el empate la anterior y así sucesivamente. Si todas las series fuesen iguales, se declararía vencedor al equipo que hubiese hecho más 25/25. Si aún así se mantuviese el empate se decidiría el desempate contando el número de 24/25, después 23/25 y así sucesivamente hasta deshacer el empate.

13.5 Si no se ha anunciado previamente una hora, los desempates tendrán lugar 15 minutos después de finalizada la prueba.

13.6 Los tiradores que no estén presentes a la hora prevista para el desempate serán declarados retirados.

CLASIFICACIONES.

14.01 Las clasificaciones una vez decididos los desempates, se presentarán por estricto orden de mejor última serie a excepción de que en el programa se avise de hacerlo por orden de inscripción.