

COMPAK SPORTING

CAPÍTULO I -GENERALIDADES-

El compak* sporting es una disciplina de tiro a platos de arcilla cuyas trayectorias están inspiradas en el Sporting (recorrido de caza), pero cuya organización de tiro puede realizarse en un stand ya existente, de foso, skeet, hélices, etc...

CAPÍTULO II -STAND DE TIRO-

1.1. PUESTO DE TIRO

Los cuatro puestos de tiro estarán compuestos por cuadrados de 1 x 1 m., dispuestos en líneas rectas y de forma paralela a una línea teórica que una la máquina más próxima por el lado izquierdo a la máquina más próxima derecho a los puestos de tiro.

Los cuatro puestos habrán de estar colocados entre 8 y 15 metros detrás de dicha teórica (ejemplo: detrás de un foso o de los lanzadores de un skeet).

Con objeto de garantizar la seguridad, se instalarán en cada puesto de tiro unos marcos que impidan al tirador apuntar con la escopeta a su vecino de la izquierda o de la derecha.

2.02. LANZADORES

Un compak* sporting utiliza 5 lanzadores. Estos lanzadores podrán ser manuales, semi-automáticos, o con una mezcla de estos diferentes tipos. Se bautizarán con A, B, C, D y E de izquierda a derecha.

2.03. DISPOSITIVOS DE LANZAMIENTO

Los lanzadores podrán ser accionados manualmente, por medio de un sistema semiautomático (mando a distancia), o mediante un sistema de fonopull, habiendo de incluir, en este caso, un timer regulado de 0 a 3 segundos.

2.04. TRAYECTORIAS

Las trayectorias habrán de inspirarse en el sporting (recorrido de caza). Estas deberán ofrecer un máximo de variedad, pero cada una de éstas podrá ser tirada desde 4 puestos de tiro, garantizando la seguridad de los tiradores y los espectadores.

Un compak sporting estará compuesto de dos tipos de trayectorias:

Trayectorias obligatorias:

- 1 trayectoria atravesada izquierda derecha
- 1 trayectoria atravesada derecha izquierda
- 1 trayectoria inclinada (máximo 2)

Trayectorias libres:

- trazadas a gusto del organizador y en función del terreno. Ejemplo: rabbit / conejo, tour /



torre, chandelle / candela, plato de foso, etc.

En el conjunto de los platos que componen una competición, es obligatorio un mínimo de 2 máquinas de rabbit, 1 máquina que lance un rabbit de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Los trazados serán establecidos o controlados por los delegados de la FITASC para las competiciones internacionales o por los delegados nacionales para las competiciones nacionales antes del comienzo de los entrenamientos.

Los entrenamientos tendrán lugar en los trazados seleccionados para el campeonato.

2.05. PLATOS

Se pueden lanzar todos los tipos de platos, (ejemplos de platos: estándar, mini, super-mini, battues / patena, falsh, rabbit, etc...).

No obstante, se aconseja un máximo del 15 % de rabbits y del 10 % de los otros tipos de platos especiales.

Sean por 200 platos máximo 20 mini, 20 super-mini, 20 battus, 20 rockets, 30 rabbits.

Los otros platos serán los platos estándar.

Su color deberá ser escogido con objeto de hacerlos lo más visibles posible, en función al entorno medio ambiental.

CAPÍTULO III -EJECUCION DE UNA SERIE-

1.01. PLANCHAS DE TIRO

Una plancha de tiro se compone de 4 tiradores elegidos por sorteo, con rotación de los tiradores de la plancha en cada serie.

1.02. ROTACIÓN

Los cuatro tiradores del planche se colocarán en los cuatro puestos de tiro. Entonces se mostrarán las diferentes trayectorias a los tiradores en el orden de tiro. Cuando los participantes hayan disparado los simples y los dobles de su puesto el tirador nº 4 irá al puesto nº 3, el tirador del puesto nº 3 irá al puesto nº 2, el tirador del puesto nº 2 irá al puesto nº 1 y el tirador del puesto nº 1 irá al puesto nº 4.

1.03. Serie

Una serie está constituida por 25 platos disparados como sencillos y dobles.

4.04 Orden de tiro a los platos

Los platos sencillos pueden dispararse en cualquier orden, a condición de que sean en el mismo orden en los cuatro puestos.

En el puesto 1 se dispararán 5 platos sencillos.

En los puestos 2, 3, 4, se dispararán 4 platos sencillos.



En cada puesto es disparará un doble.

En cada uno de los cuatro puestos de tiro figurará la lista que anunciará al tirador el orden de tiro de los platos sencillos, los dobles así como su tipo (doble ráfaga, doble simultáneo o doble al tiro).

Cada participante disparará seguidos unos tras otros, un plato sencillo comenzando por el puesto 1 para los platos sencillos y por el puesto 2 para los platos dobles.

Se deberán utilizar tres tipos de dobles:

- doble al tiro
- doble simultáneo
- doble ráfaga

4.05 TIEMPO DE TIRO

Entre el tiro de un plato y el del plato del puesto precedente, se le concederá al tirador un tiempo de 12 segundos para pedir su plato.

Si un tirador no cumple esta norma después de haber recibido un primer aviso, los siguientes platos disparados demasiado lentamente se contabilizarán como cero, cualquiera que sea el resultado del tiro.

6.06.

El plato habrá de ser lanzado en un tiempo de 0 3 segundos después de que lo haya pedido el tirador.

6.07.

La posición de la escopeta en el momento de pedir el plato será libre (encarada, desencarada, ...); no obstante, se habrá de tirar a los platos con la escopeta encarada.

CAPÍTULO IV -ARMAS Y MUNICIONES-

1.01. ARMAS

Se admitirá toda clase de armas, con la condición de que la longitud de su cañón sea igual o superior a 66 cm, y con la condición de que no superen el calibre 12.

Asimismo, se autorizará los modelos automáticos, con tal de que la eyección de los casquillos no cause molestias a los demás tiradores.

Sólo podrán cargarse con dos cartuchos como máximo.

2.02

Quedan prohibidas las correas en las armas.

2.03

Se permite el cambio de armas, total o parcialmente, de choke cambiable o cañón en el transcurso de una misma serie, entre dos puestos. No obstante, el tirador se ajustará al tiempo reglamentario para efectuar cualquiera de esas operaciones.

2.04

En el primer incidente de tiro debido al mal funcionamiento de su escopeta, el tirador recibirá un aviso y su plato será declarado "NO BIRD". Entonces éste dispondrá de dos minutos para repararlo o para sustituirlo. Después del primer aviso y en la misma serie todos los platos que no hayan podido dispararse por el mismo motivo serán contabilizados como cero.

5.05. MUNICIONES

Los cartuchos utilizados en el tiro del kompak* sporting habrán de cargarse con 28 gramos de plomo como máximo, con una tolerancia de + 0.5 gramos. Los perdigones habrán de ser de forma esférica, y tener un diámetro máximo de 2.5 mm, con una tolerancia de + 5 %. La mezcla de plomos de diferente diámetro o de diferente calidad, está estrictamente prohibida.

Queda prohibida la utilización de pólvora negra y de cartuchos trazadores, salvo autorización previa por parte del jurado (por ejemplo, en competiciones con armas antiguas y en el tiro de espectáculos con cartuchos trazadores). Se prohíbe, tanto en competiciones nacionales como internacionales, los cartuchos recargados o cargados con artificios. (Ejemplo: dispersores).

5.06.

Si el tirador no puede tirar su plato en el primer o segundo tiro a causa del mal funcionamiento de un cartucho, el plato será declarado "NO BIRD" y el tirador recibirá un aviso.

A partir del segundo incidente en la misma serie, todos los platos que no haya podido ser tirados por la misma razón serán contabilizados como cero.

CAPÍTULO V -INDUMENTARIA DE COMPETICIÓN-

10.10 INDEMENTARIA PERSONAL

El tirador habrá de presentarse en el puesto de tiro vestido de la forma adecuada y propia de un acontecimiento público.

2.02. DORSALES

El tirador habrá de llevar el dorsal entero y de forma totalmente visible.

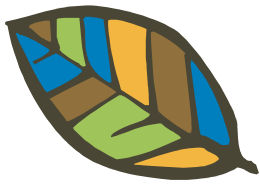
CAPÍTULO VI -NORMAS DE CONDUCTA-

1.01.

Todas las armas, incluso las no cargadas, habrán de manejarse con el máximo de precauciones.

1.02.

Todas las escopetas habrán de llevarse abiertas y sin cargar. En el caso de las escopetas automáticas, el cerrojo habrá de llevarse abierto y con la escopeta con la boca orientada hacia arriba o hacia abajo.



1.03.

Cuando un tirador no esté utilizando la escopeta, habrá de colocarla verticalmente en un armero o en un lugar de depósito a tal fin.

4.04

Queda totalmente prohibido tocar la escopeta de otro tirador sin su autorización.

4.05

Queda prohibido apuntar o disparar a propósito contra animales vivos.

4.06

Fuera de los puestos de tiro, queda prohibido cualquier simulacro de tiro.

Se prohíbe asimismo, cualquier simulacro de tiro mientras se halle tirando a sus platos un tirador de la misma plancha.

4.07

En el momento de la llamada, el concursante habrá de estar preparado para tirar inmediatamente, y tener consigo el equipo y los cartuchos para su serie.

4.08

El tirador no habrá de avanzar, en ningún caso, hacia el puesto de tiro mientras no se haya retirado del mismo el tirador precedente.

4.09

El tirador sólo podrá cargar la escopeta una vez que se encuentre en su puesto de tiro, con el cañón de la escopeta dirigido hacia el campo de tiro, y sólo cuando reciba la autorización por parte del árbitro.

4.10

EL tirador no podrá volverse en el puesto de tiro antes de abrir la escopeta y sacar los cartuchos de las recámaras, haya o no disparado.

4.11

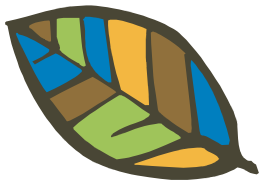
Durante la presentación de los platos, o en caso de interrupción del tiro, el tirador habrá de mantener la escopeta abierta y sin cargar.

4.12

Los tiradores habrán de prever cualquier circunstancia para poder estar a tiempo en los puestos de tiro.

Si un tirador no se halla presente al pasar lista y pronunciar su nombre, el juez pronunciará su número de dorsal en voz alta tres veces en el lapso de tiempo de un minuto.

Si llega a tiempo para tirar en su puesto antes de que el turno se pase, podrá incorporarse a su puesto sin penalización. En caso de habersele pasado el turno, "TODOS LOS PLATOS SENCILLOS O DOBLES A LIS QUE NO HAYA TIRADO A TIEMPO SE CONTARÁN COMO CERO".



Si el tirador se presenta a tiempo en uno de los puestos siguientes, "TODOS LOS PLATOS A LOS QUE NO HAYA TIRADO EN LOS PUESTOS PRECEDENTES LE SERÁN CONTADOS COMO CERO", no pudiendo, en ningún caso, hacer su recorrido en otro grupo.

4.13

Si el tirador considera que existe motivo justificado de su retraso, HABRÁ DE:

- a) no incorporarse a su grupo durante el recorrido;
- b) dirigirse por escrito al jurado;
- c) amoldarse a la decisión del jurado;
- d) sólo el jurado podrá autorizar que su recorrido se traslade a otro grupo;
- e) si el jurado considera que el motivo esgrimido por el tirador es inadmisibile, este último recibirá 25 ceros, los correspondientes a los 25 platos que no ha tirado.

4.04

En ningún caso le será permitido al tirador recoger un plato para comprobar si ha sido o no alcanzado.

CAPÍTULO VII -PLATOS SENCILLOS-

1.1.1.1 EI PLATO SE DECLARARÁ BUENO:

Cuando sea lanzado y el tirador lo haya alcanzado según las normas establecidas, y cuando se desprenda del mismo al menos un trozo visible, o en caso de que quede pulverizado total o parcialmente.

Esto será válido asimismo para los platos flash.

7.02 EL PLATO SERA DECLARADO CERO:

En caso de no ser tocado, y de no desprenderse de éste ningún trozo visible o si sólo se ven partículas de polvo (platos fumantes o desempolvados)

7.03 EL PLATO SERÁ DECLARADO CERO:

Si ha sido lanzado de acuerdo con el reglamento, pero no ha podido ser tirado (escopeta con el seguro puesto, escopeta no cargado o armada, o en caso de que esté la escopeta estropeada, o fallo de los cartuchos). (Art. 4.04 y 4.06)

4.04 LOS PLATOS SENCILLOS "NO BIRD" NULOS:

El plato será declarado "no bird", procediéndose al lanzamiento de un nuevo plato, haya disparado o no el tirador:

- si el plato se rompe al salir;
- si el plato es lanzado por la máquina correspondiente;
- si se lanzan, sobre un plato sencillo, platos que salen de lanzadores que surten al mismo



puesto de tiro, el plato se declarará en todos, los casos “NO BIRD”. (Art. 4.04 y 4.06)
En cuanto al tiro a un conejo, si el plato se rompe después de disparar y falla el primer disparo, pero antes del segundo, el conejo será declarado “NO BIRD”, por lo que será preciso volver a disparar con el primer tiro al vacío y el segundo al plato. Sólo el segundo podrá romperlo.

7.05.

Si un plato es de un color claramente distinto al de los demás platos utilizados en la misma trayectoria de un mismo puesto.

7.06.

Si el plato es lanzado antes de que el tirador lo haya pedido o antes de que transcurran los doce segundos.

7.07

Si se lanza el plato en un lapso de tiempo que supere los tres segundos después de que lo pida el tirador.

7.08.

Si se considera irregular la trayectoria.

7.09.

Asimismo, el juez podrá declarar “NO BIRD” un plato cuando el tirador haya sido visiblemente molestado.

7.10

Cuando el juez se halle ante la imposibilidad de juzgar si el plato es bueno o cero.

7.11

Se habrá de disparar a todos los platos lanzados y no anunciados “NO BIRD” por el juez. No obstante, el juez podrá anunciar “NO BIRD” después de que se haya disparado al o a los platos. (Caso de una salida prematura, tardía o de trayectoria incorrecta).

7.12.

EN caso de mal funcionamiento de la escopeta o de fallo del o de los cartuchos, el o los platos no tirados contarán como cero.

CAPÍTULO VIII -PLATOS DOBLES-

1.01 DEFINICION DE DOBLE AL TIRO:

Dos platos salidos de uno o de dos lanzadores diferentes, el primero de ellos accionado por el tirador y el segundo por el disparo hecho sobre el primer plato.



1.02 DOBLE AL TIRO "NO BIRD":

Si se lanzan simultáneamente los dos platos.

8.03

Si el plato no es lanzado por el lanzador adecuado.

8.04.

Si el primer es regular y el segundo irregular; no obstante, se registrará el resultado conseguido en el primer plato, como bueno o cero.

8.05.

Si el tirador deja escapar involuntariamente un disparo antes de solicitar el plato, o antes de que éste sea lanzado en el tiempo de los doce segundos.

8.06.

En un doble al tiro, cuando el segundo plato sea irregular, "no bird", se habrá de realizar de nuevo el disparo doble, registrándose en el marcador el resultado del primero de los disparos como bueno o cero, no teniendo el tirador la posibilidad de disparar el segundo cartucho sobre el primer plato, si el resultado del mismo ha sido cero.

- a) si el tirador falla el primer plato y éste entra en colisión con el segundo, antes de que el tirador haya hecho el segundo disparo.
- b) Si los fragmentos del primer plato rompen al segundo, antes de que el tirador haya hecho el segundo disparo.
- c) Art. 4.04 y 4.06.

8.07.

Doble al tiro declarado "bueno cero", "cero bueno" o "cero-cero".

Si el tirador no tira al segundo plato en un doble reglamentario, se registrará el resultado del tiro del primer plato, declarándose cero al segundo.

8.08.

Si el tirador no tira al primer plato, los dos platos le serán contabilizados como cero-cero.

8.09.

Cuando un tirador de un doble haga los dos disparos sobre el mismo plato, se registrará el resultado del tiro, contabilizándose como cero el plato no disparado.



CAPÍTULO IX -DOBLE SIMULTÁNEO-

1.01 DEFINICION DE DOBLE SIMULTÁNEO:

Cuando dos platos son proyectados simultáneamente por uno o dos lanzadores.

9.02

En caso de “no bird” de una o más trayectorias en un doble simultáneo, no se anotará en el marcador resultado alguno.

9.03

Si se rompen los dos platos con un solo disparo, se contarán como “bueno” y “bueno”.

9.04.

Se podrá tirar a los platos en cualquier orden.

5.05 DEFINICION DE DOBLE SIMULTÁNEO “NO BIRD”:

Se declarará al doble como “no bird” y se le pedirá al tirador que efectúe un segundo doble para determinar los resultados de ambos disparos:

- a) si el o los dos platos se rompen a la salida;
- b) si el o los platos no son lanzados por el lanzador oportuno;
- c) si el o los platos son de color claramente diferente al de los demás utilizados en el mismo doble;
- d) si el o los platos han sido utilizados antes de que el tirador haya pronunciado “LISTO” (3.05)
- e) si el doble es lanzado en un lapso de tiempo que exceda de los tres segundos después del mandato del árbitro;
- f) si una de las trayectorias del doble es considerada irregular por el juez,
- g) si el tirador falla el primer plato y éste entra en colisión con el segundo, antes de que el tirador haya realizado el segundo disparo;
- h) si los fragmentos del primer plato rompen al segundo antes de que el tirador realice el segundo disparo;
- i) artículo 4.04 y 4.06

CAPÍTULO X -DOBLE RÁFAGA-

1.1 DEFINICIÓN DE DOBLE DE RÁFAGA

Cuando dos platos salen del mismo lanzador con la misma trayectoria, de la cual el lanzamiento de la primera es pedido por el tirador y el tiempo de lanzamiento del segundo se fijará por adelantado.

10.2.

Se podrán disparar dos cartuchos al mismo plato.

10.3

El tirador podrá tirar a los platos en cualquier orden.

10.4

En un doble de ráfaga, no se anotará en el marcador resultado alguno en caso de “no bird” de una o más trayectorias.

10.5.

En un doble de ráfaga se habrán de aplicar todas las normas del doble simultáneo.

CAPÍTULO XI -JUECES Y MARCADORES-

11.1

Los árbitros deberán haber sido admitidos por el jurado antes de la competición. En caso de que muchos árbitros no tengan suficientes referencias, deberán ser controlados por los árbitros internacionales.

11.2.

Un árbitro debe estar en posesión de un carnet de arbitraje en vigor procedente de su federación nacional de origen y de la federación internacional para el jefe de árbitros. En caso contrario, el jurado deberá admitir a los árbitros auxiliares.

11.3.

Los árbitros deben asegurar el orden y el decoro en el puesto de tiro, lo mismo será durante los tiros de desempate.

11.4.

El árbitro toma las decisiones por sí solo. Si el tirador está en desacuerdo con la decisión del árbitro, la protesta debe ser hecha inmediatamente en el puesto de tiro levantando el brazo y diciendo “PROTESTA O APELACION”. Entonces el árbitro debe interrumpir el tiro y hacer conocer inmediatamente su decisión definitiva.



11.5.

El tirador puede apelar a la decisión del árbitro. La protesta será remitida al jurado por escrito, acompañada del depósito de cierta suma en vigor al día de la competición que le será restituida si ésta es aceptada. Si el jurado encuentra la protesta justificada, puede dar instrucciones al árbitro con vistas a apreciaciones futuras o nombrar un nuevo árbitro o por último modificar la decisión del árbitro.

11.6

Cuando el concursante está listo para tirar, anuncia al árbitro "LISTO" y el plato debe ser lanzado en un lapso de tiempo que puede variar entre 0 y 3 segundos después de que el árbitro haya transmitido el mandato del tirador a los pulleurs.

11.7.

El árbitro deberá transmitir la orden del tirador a los pulleurs / maquinistas en un lapso de tiempo lo más corto posible.

11.8.

El árbitro deberá interrumpir excepcionalmente el tiro si sobreviene súbitamente una fuerte lluvia o una tormenta violenta que parezca de corta duración, no obstante, deberá informar al jurado si esa interrupción amenaza con durar.

11.9.

En ningún caso el tirador estará autorizado a recoger un plato para comprobar si ha sido o no tocado.

CAPÍTULO XII -HOJA DE MARCA-

12.1.

la hoja de marca la llevará el árbitro o bajo su responsabilidad, por un tercero designado por él.

12.2.

En la hoja de marca sólo se contabilizarán los platos cero. Cada plato cero será inscrito en el orden, de izquierda a derecha de la hoja de marca. Con el objeto de permitir un control a posteriori, la letra correspondiente a la máquina lanzadora del plato cero será anotada en la casilla correspondiente de la hoja de marca.

CAPÍTULO XIII -SANCIONES-

13.1.

Se considerará que todos los tiradores que tomen parte en las competiciones conocen el presente reglamento y se comprometen a acatarlo.

Habrán de aceptar de antemano, las sanciones o cualquier otra consecuencia que pudiera derivarse de la violación de las reglas y órdenes de los árbitros.

13.2.

Si un tirador utiliza armas o cartuchos que no cumplen el presente reglamento, todos los disparos realizados con tales armas o cartuchos se considerarán como cero.

Si el jurado considera que el tirador no tenía la posibilidad de conocer el incumplimiento del reglamento de que es objeto, y que ello no ha redundado precisamente en su beneficio, podrá entonces decidir aceptar el resultado, siempre y cuando aquel rectifique la falta una vez reconocida.

CAPÍTULO XIV -JURADO Y JURADO DE APELACION-

14.01

Las competiciones nacionales e internacionales se hallarán bajo la vigilancia de un jurado compuesto por un representante de cada país participante, y presidido por el representante del país organizador.

14.02.

El jurado adoptará las decisiones por mayoría de los miembros presentes. En caso de igualdad de votos, el presidente tendrá voto de calidad.

14.03.

El jurado sólo podrá tomar decisiones válidas en presencia de su presidente o del delegado del mismo, acompañado de la cuarta parte de los miembros del jurado.

14.04.

En caso de emergencia (por ejemplo: riesgo de interrupción del tiro), dos miembros del jurado designados por el presidente podrán adoptar una decisión excepcional con la autorización del árbitro, a reserva de que el jurado ratifique dicha determinación.

14.05.

El jurado habrá de controlar, antes de iniciar la competición de tiro, si los stands cumplen las normativas y el pliego de condiciones, así como si los preparativos se han llevado a cabo de la forma conveniente y efectiva.

14.06.

El jurado o su delegado establecerá antes del comienzo de los campeonatos, un menú indicando las trayectorias para cada uno de los aparatos lanzadores. Estas trayectorias establecidas y calculadas para un tiempo tranquilo pueden ser perturbadas por el viento.

14.07.

Vigilar durante la competición de tiro, el correcto cumplimiento de los reglamentos, controlar las armas, las municiones y los platos por medio de pruebas técnicas.

14.08.

Adoptar las decisiones necesarias en caso de fallo técnico, si no las adopta el árbitro responsable.

14.09.

Dar respuesta a las impugnaciones.

14.10.

Determinar las sanciones que hayan de adoptarse cuando se trate de un tirador que incumpla los reglamentos o se comporte de una forma antideportiva.

14.11.

Ocuparse de que siempre se hallen presentes al menos dos miembros del jurado en el campo de tiro.

14.12.

Durante las competiciones nacionales e internacionales, el jurado habrá de velar por que los tiradores que provengan de un mismo país se hallen dispersos entre los diversos grupos.

13.13. JURADO DE APELACION

Se habrá de constituir un jurado de apelación por cada competición internacional, que estará compuesto por el Presidente de la FITASC o su representante, por el Presidente de la Comisión Técnica o su representante, por el Director Técnico de la FITASC o un miembro del Comité.

Dicho jurado de apelación habrá de ser constituido al mismo tiempo que el jurado. A él podrán apelar los tiradores o la FITASC y sus delegados en caso de impugnación de una decisión pronunciada por el jurado.

Sus decisiones tendrán carácter irrevocable.

CAPÍTULO XV -DESEMPATES-

15.1.

El o los stands en los que se disputen los desempates habrán de ser elegidos por el jurado.

15.2.

Los desempates para los tres primeros puestos individuales o por equipos nacionales habrán de realizarse con una serie de 25 platos y, en caso de nuevo empate, al primer cero eliminatorio en una segunda serie.

Los tiradores siguientes que hayan registrado el mismo resultado figurarán como ex aequo.

15.3.

El tiro se habrá de llevar a cabo de acuerdo con el reglamento presente, no cubriéndose, sin embargo, los puestos vacantes de la plancha.

15.4.

Cuando el tiro de los desempates no se realice en un momento previsto de antemano, los tiradores afectados habrán de permanecer en contacto con el jurado, con objeto de estar dispuestos a tirar en un tiempo inferior a 15 minutos después de su nombramiento.

15.5.

Se considerará a los tiradores ausentes en el momento del desempate como retirados de la competición.

15.6.

Por motivos excepcionales, el jurado tendrá la facultad de aplazar los desempates para el día siguiente, considerándose a los tiradores ausentes, en este caso, como retirados de la convocatoria.

DILIGENCIA DE APROBACION

Reglamento ratificado por la Comisión de Compak* Sporting el 28 y 29 de octubre de 1993.

LÉXICO

Grupo o plancha de tiro: conjunto de 5 tiradores como máximo, elegidos por sorteo y que tiran al mismo tiempo en las mismas instalaciones.

Serie: una serie consta de 25 platos a los que se tira desde un mismo stand.

Lanzador: máquina o aparato para lanzar los platos.

Fonopull: aparato acústico que pone en marcha el lanzamiento con el sonido de la voz del tirador.

Tiro: corresponde al disparo de un cartucho.

Plato: pella de arcilla.

Trayectoria: línea seguida en el espacio por un plato.