



REGLAMENTO INTERNACIONAL DE SPORT FEDECAT

01-ENERO-2016

- I. DEFINICIÓN Y DESARROLLO DEL SPORT FEDECAT**
- II. JUICIO DE LA COMPETICIÓN**

Diego de León, 47 - 28006 Madrid España
Telf. +34 91 286 6871 Fax. +34 91 838 8588
Email: inform@cmfedecat.com

CAPÍTULO I

DEFINICIÓN Y DESARROLLO DEL SPORT FEDECAT

CAPÍTULO I.- DEFINICIÓN Y DESARROLLO DEL SPORT FEDECAT

Artículo 1º.- DEFINICIÓN DEL SPORT FEDECAT

El Sport FEDECAT es una especialidad de la modalidad de tiro deportivo con armas de caza, que se practica sobre blancos artificiales en movimiento, que intentan simular el desplazamiento de especies cinegéticas, para lo cual, se emplea una escopeta de caza.

Esta especialidad se realiza principalmente, en campos de tiro homologados para esta disciplina.

Los blancos pueden tener de diferentes tamaños y formas. Son lanzados desde máquinas manuales o automáticas, debiendo ser abatidos por el tirador, al objeto de valorar sus cualidades técnicas y deportivas.

Las trayectorias empleadas tienen diferentes niveles de dificultad, considerando que la distancia de disparo debe asimilarse a las habituales durante una jornada de caza.

El Comité Organizador debe tener en cuenta la seguridad de las personas y la protección medio ambiental. Se prohíbe taxativamente disparar sobre animales vivos.

1.1.- Campo de Tiro

Esta especialidad se practica en canchas de tiro al plato o de Compak Sporting. También se pueden llevar a cabo en terrenos cinegéticos homologados para este fin.

1.2.- Puestos de Tiro

Los puestos de tiro se sitúan en cualquier emplazamiento de la cancha, cuidando de mantener el máximo nivel de seguridad, tanto de los participantes como del público en general. No se requieren condiciones específicas, en cuanto a espacio o distancias entre puestos.

Cada serie de 25 platos se lleva a cabo en una cancha, en la cual se marcarán tres (3) puestos, que deben estar llanos, favoreciendo siempre la estabilidad del tirador.

Los puestos deben estar delimitados por un círculo de 1 m. de diámetro, o un cuadrado de 1 m. de lado.

Delante del puesto de tiro se pondrá el menú, el cual se colocará bien visible e indicará el orden en que se lanzarán los platos, especificando los simples y los dobles. No es preciso incluir el tipo de plato.

1.3.- Máquinas Lanzaplatos

Las máquinas lanzaplatos pueden ser manuales o automáticas, al igual que el sistema de lanzamiento de los platos.

Las máquinas a emplear para una misma serie son cinco (5), y se identificarán en orden alfabético (A, B, C, D y E) de izquierda a derecha, desde el puesto de tiro.

1.4.- Platos

Los platos a utilizar son: Standard (110 mm Ø), Mini (90 mm Ø), Battue (108 mm Ø), Rabbit (100 mm Ø) y Supermini (60 mm Ø).

Se puede utilizar una gran variedad de colores, procurando siempre mantener una buena visibilidad del plato a lo largo de su trayectoria.

1.5.- Trayectorias de las Platos

Las trayectorias marcadas para una competición deben respetar las distancias de tiro habituales en la caza, considerando que no se debe disparar sobre especies cinegéticas demasiado lejos, ya que ello provocaría dejar caza herida, ni demasiado cerca que la dejaría en malas condiciones para el consumo.

- Sobre todas las trayectorias de los platos, debe ser posible efectuar los dos disparos.
- Los platos que componen un doble, deben haber sido lanzados en simples.

1.5.1.- Trayectorias Obligatorias

En todos los esquemas debe haber tres trayectorias obligatorias:

- Un plato de salida, tipo foso.
- Un plato de izquierda a derecha
- Un plato de derecha a izquierda.

1.5.2.- Trayectorias Libres

Las dos trayectorias restantes pueden ser montadas libremente por el trazador.

1.5.3.- Esquemas a emplear

Las series se componen de 25 platos distribuidos según los siguientes esquemas:

Posición	Esquema nº 1	Esquema nº 2
1	4 SIMPLES + 2 DOBLES	5 SIMPLES + 2 DOBLES
2	5 SIMPLES + 2 DOBLES	5 SIMPLES + 1 DOBLE
3	4 SIMPLES + 2 DOBLES	5 SIMPLES + 2 DOBLES
TOTAL	25 Platos	25 Platos

Ambos esquemas pueden ser empleados a juicio del trazador. En una misma competición se pueden emplear distintos esquemas para diferentes canchas.

Artículo 2º.- DESARROLLO DEL SPORT FEDECAT

2.1.- Desarrollo de las Pruebas

Las pruebas nacionales e internacionales se realizarán sobre 150 platos, en series de 25 platos. Se disputará una serie final (Play Off) de 25 platos para los 6 mejores de la Clasificación General. Si el Comité de Competición lo considera, y el tiempo lo permite, se pueden realizar series finales por categorías.

Excepcionalmente el Jurado de Competición puede reducir el número de platos por causas sobrevenidas.

2.1.1.- Escuadras

Las series de 25 platos serán realizadas en grupos de seis personas, las cuales serán asignadas por sorteo previo y cada uno llevará prendido el dorsal correspondiente.

La Organización de la prueba dará a conocer a los participantes la composición de escuadras y el horario que regirá la prueba.

Los platos serán presentados al primer tirador de la escuadra en cada puesto de tiro, a petición de este. Se mostrarán los platos simples y los dobles simultáneos y ráfagas.

Una vez colocado el tirador en el puesto, tirará los platos simples y a continuación los dobles, a menos que el Jurado de Competición determine otra pauta a seguir.

El tirador debe estar en el puesto de tiro 15 minutos antes de la hora programada por la organización. En caso de llegar tarde injustificadamente, se incorporará a su escuadra y todos aquellos platos que no haya tirado en su turno, serán computados CEROS.

Si el tirador no se encuentra en el puesto de tiro cuando le corresponde participar, será llamado por el árbitro, dos veces en el lapso de tiempo de 1 minuto.

Si el retraso es justificado, lo notificará al Jurado de Competición y si este lo considera, disputará esa misma serie en otro momento.

Artículo 3º.- NORMAS DE TIRO.-

3.1.- Ejecución del Tiro

El tirador debe situarse en el puesto de tiro, con ambos pies dentro del mismo y con el arma orientada hacia la zona de tiro.

El resto de tiradores de la misma escuadra permanecerán detrás, en una zona segura y que no entorpezcan la labor del participante y del árbitro.

La posición del arma es libre en el momento de pedir el plato, pero el disparo se realizará siempre con el arma apoyada en el hombro.

El tirador dispone de 10 segundos de tiempo para disparar entre platos, tanto en simples como en dobles.

3.2.- Protecciones

Es obligatoria la protección acústica y auditiva. El tirador puede elegir el método a emplear.

3.3.- Vestimenta

La vestimenta del participante en una competición debe ser correcta, considerando:

- Los pantalones cortos deben tener un máximo de 5 cms. sobre la rodilla.
- Es obligatorio el uso de prenda superior. El chaleco no se considera prenda.
- Por razones de seguridad, está prohibido el uso de sandalias.
- El dorsal debe ir prendido en la espalda, en su totalidad.

Cualquier falta a estas normas, deben ser reprendidas por el árbitro, que realizará la advertencia correspondiente.

Artículo 4º.- DEFINICIÓN DE PLATO SIMPLE Y DOBLE

4.1.- Plato Simple

Se denomina plato simple a aquel que sale de una máquina y al cual se le pueden disparar dos cartuchos.

El plato debe ser lanzado en un intervalo de 0" a 3" segundos desde que es solicitado por el tirador.

4.2.- Plato Doble

Dos platos son lanzados desde una o dos máquinas. Los dos cartuchos pueden ser disparados sobre cualquiera de los dos platos. Si un solo disparo fragmenta los dos platos, ambos se considerarán buenos.

Los dobles pueden ser, al tiro, simultáneos o en ráfaga.

En cada serie de 25 platos se deben incluir al menos dos dobles simultáneos.

4.2.1.- Doble al Tiro

Se considera doble al tiro, cuando dos platos son lanzados desde una o dos máquinas. El segundo plato se lanzará desde 0" a 3" después del disparo al primer plato.

4.2.2.- Doble Simultáneo

Se considera doble simultáneo, cuando dos platos son lanzados al mismo tiempo desde una o dos máquinas.

- Los platos pueden ser disparados en cualquier orden.
- Los dos platos pueden ser abatidos por un solo disparo.

4.2.3.- Doble en Ráfaga

Se considera doble en ráfaga, cuando dos platos son lanzados por la misma máquina, en la misma trayectoria, con el intervalo de tiempo que tarda en rearmar la propia máquina.

- El tirador puede disparar a los platos en el orden que considere.

CAPÍTULO II

JUICIO DE LA COMPETICIÓN

CAPÍTULO II.- JUICIO DE LA COMPETICIÓN

Artículo 5º.- JUECES/ÁRBITROS

Los jueces/árbitros son los responsables de todo lo que acontezca en su puesto de tiro, además de colaborar con la Organización en todo aquello que se le requiera para el buen desarrollo de la prueba.

La Competición de Sport FEDECAT estará dirigida por jueces/árbitros con el nivel que requiere la misma. Así una prueba internacional estará juzgada por jueces internacionales.

5.1.- Categoría de Jueces/Árbitros

Los jueces/árbitros obtendrán los niveles de Autonómico, Nacional e Internacional, otorgándoles la categoría la Federación correspondiente (Autonómica o Nacional). Los jueces que deseen obtener el título de Internacional, serán examinados por evaluadores de FEDECAT. La solicitud debe estar avalada por su federación nacional.

5.2.- Actitud del Juez/Árbitro

El juez/árbitro debe velar en todo momento por el buen desarrollo de la competición y además:

- Mantendrá el orden y la disciplina en el puesto.
- Tomará las decisiones que corresponda con exactitud.
- Atenderá las reclamaciones que puedan surgir de forma respetuosa.
- Anunciará los resultados en voz clara y con tono elevado.
- Tiene autoridad para suspender temporalmente la prueba por condiciones meteorológicas adversas.
- Es el responsable del lanzamiento de los platos, una vez hayan sido solicitados por el tirador.
- El juzgará el resultado del plato, BUENO o CERO.
- Anotará cualquier anomalía o aviso al tirador en la hoja de puntuación.

5.3.- Rehusar un Plato

El tirador no puede rehusar un plato, excepto si no lo ha pedido. Sólo el juez puede determinar si una trayectoria es BUENA o NULA.

5.4.- Plato considerado BUENO

Cuando un plato lanzado según establece el Reglamento, una vez disparado por el tirador, se rompa total, parcialmente, o un trozo visible se desprenda de él.

Esto incluye a los platos FLASH.

5.5.- Plato considerado CERO

- Todo aquel plato que no haya sido tirado sin una justificación, es considerado CERO.
- Aquel que después del disparo no desprenda un trozo visible.

- Cuando por un fallo de arma, el tirador la manipule antes de tomar acción el árbitro.
- Al segundo fallo de arma en una misma serie.

5.6.- Plato considerado NULO

5.6.1.- Por fallo de arma

- El primer incidente será declarado NULO. El tirador será advertido y anotado.
- El segundo incidente y siguientes, los platos serán considerados CERO.
- En caso de disparo fortuito de ambos cartuchos, el o los platos serán considerados NULOS.
- En caso de fallo del primer disparo, el o los platos serán considerados NULOS.
- Si falla el segundo disparo:
 - ☞ En un plato simple, se considerará NULO. El plato se repite y sólo puede ser abatido por el segundo disparo.
 - ☞ En un doble al tiro, se anota el resultado del primero y se repite el doble.
 - ☞ En doble simultáneo o ráfaga, se repite el doble completo. No se tiene en cuenta el resultado del primer disparo.

5.6.2.- Por el Plato

- Por ser juzgado por el árbitro como fuera de trayectoria o anómalo.
- Por no ajustarse a Reglamento.
- Por no ser solicitado por el tirador.
- Por no poder ser enjuiciado por el árbitro.
- Por rotura del plato en:
 - ☞ Un plato simple, se repite.
 - ☞ Primero de un doble al tiro, se repite el doble.
 - ☞ Segundo de un doble al tiro, se repite el doble y se anota el resultado del primero.
 - ☞ En Doble Simultáneo o Ráfaga se repite el doble completo.
- En caso de que un plato o un trozo de este, rompa al segundo plato, se repite el doble, considerando el resultado del primer disparo.
- En caso de que con un disparo rompa los dos platos de un doble, el resultado será considerado BUENO-BUENO.

Artículo 6º.- ARMAS Y MUNICIONES

Las armas empleadas son las escopetas de caza, con un calibre igual o inferior al 12 y el cañón tenga una medida igual o superior a 65 cm.

La munición a emplear será de 28 gr. como máximo.

El diámetro estará comprendido entre 2 y 2,5 mm en caso de munición de plomo, y entre 2 y 2,75 en caso de munición libre de plomo.

6.1.- Prohibiciones en las armas

- Está prohibido el corraje.
- Tirar con sistemas de puntería electrónicos.
- Colocar en el arma algún sistema de grabación.
- Tocar la escopeta de otro tirador.
- Realizar cambios en el arma una vez situado en el puesto de tiro.
- El uso de cartuchos recargados, dispersantes y trazadores.
- La mezcla de perdigones de diferentes tamaños.

El árbitro puede solicitar al tirador dos cartuchos para su control, siempre, después de su participación en el puesto correspondiente.

Artículo 7.- NORMAS DE COMPORTAMIENTO Y SEGURIDAD

7.1.- Normas de Comportamiento

- El comportamiento del tirador debe ser ejemplar en todo momento.
- El tirador debe respetar al árbitro y sus decisiones.
- Está prohibido apuntar con el arma los platos de otros tiradores.
- El tirador debe estar preparado para entrar en el puesto de tiro inmediatamente que finalice el anterior.
- No se pueden realizar pruebas con el arma, ni en el puesto de tiro ni en sus inmediaciones.
- En caso de fallo o mal funcionamiento del arma, el tirador no debe tocarla hasta que el árbitro la haya revisado.

7.2.- Normas de Seguridad

- El tirador debe cargar el arma, una vez situado en el puesto de tiro y con autorización del árbitro.
- Las armas semiautomáticas no pueden ser cargadas con más de dos cartuchos.
- Antes de salir del puesto de tiro debe descargar su arma.
- Las protecciones acústicas y ópticas son obligatorias.

Artículo 8.- RECLAMACIONES

- El plato debe ser roto en zona visible y dentro de los límites marcados en su trayectoria.
- El tirador no puede proceder a recoger un plato para comprobar si ha sido alcanzado por el disparo.
- Si considera que la decisión del árbitro no es correcta, levantará la mano y dirá “RECLAMO”, para a continuación, exponer los motivos de la reclamación.

Si el árbitro no está seguro del resultado puede consultar con el juez auxiliar.

- Si el tirador continúa disconforme, podrá recurrir la decisión del árbitro al Jurado de Competición, por escrito y depositando una fianza del 50% del valor de la inscripción. Si el Jurado da la razón al tirador, se le reembolsará esa cuantía.
- Una vez reanudada la prueba, el tirador debe continuar con su serie. No debe mantener una aptitud de protesta o realizar gestos ostensibles en contra de la decisión del árbitro.
- Un comportamiento inadecuado del tirador puede provocar una sanción, incluso su expulsión de la Competición, si así lo considera el Jurado.

Artículo 9.- PENALIZACIONES

- Una continuada protesta por parte del tirador puede dar lugar a un AVISO verbal que será anotado en la hoja de puntuación. Si continúa la protesta, un segundo AVISO dará lugar a la pérdida de una opción de tirar, contabilizando según:
CERO para un plato simple,
CERO y NO BIRD para un doble al tiro,
CERO y CERO para un doble simultáneo y ráfaga.
- La conducta irregular del tirador puede ser comunicada por el árbitro al Jurado de Competición que puede determinar una sanción, la cual será:
 - Pérdida de un plato.
 - Pérdida de una serie de 25 platos.
 - Exclusión de la competición.
- La conducta inadecuada de un tirador puede dar lugar a la apertura de un expediente sancionador, el cual puede provocar la inhabilitación de este, por un periodo de 1 a 5 años, o incluso la exclusión definitiva de todas aquellas competiciones organizadas por las federaciones adherentes a F.E.D.E.C.A.T.

Artículo 10.- HOJA DE PUNTUACIÓN

La hoja de puntuación se adjunta en ANEXO 1. En ella se reflejarán los platos BUENOS con un aspa (X) y los platos CEROS con un cero (0).

La hoja debe ser firmada, al final de la serie, por el árbitro principal, el auxiliar y por todos los tiradores de la escuadra.

En ella se anotarán también, los avisos o amonestaciones a los tiradores.



ANEXO 1

HOJA DE PUNTUACIÓN DE SPORT FEDECAT

CAMP **PAÍS**

LOCAL

Escuadra:

Campo:

Serie:

DORSAL	NOMBRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	TOTAL	

Firma Árbitro Principal

Firma Árbitro Auxiliar

Tirador nº 1

Tirador nº 2

Tirador nº 3

Tirador nº 4

Tirador nº 5

Tirador nº 6