



SEP

GOBIERNO
FEDERAL



22

¡Coleccionales!

Tiro al plato

Máxima atención



Conoce lo básico
y disfrútalo:
historia, la escopeta,
modalidades.



Los Deportes con los Escuincles **Tiro al Plato**

Todos los derechos reservados. Aparte de los usos para los que está destinada esta publicación, no puede ser reproducida ni el todo ni parte, en español o en cualquier otro idioma, ni registrada o transmitida por un sistema de recuperación de información en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, inventado o por inventar, sin el permiso expreso, previo y por escrito de los editores y / o del autor.

PRIMERA EDICIÓN, ENERO, 2008

D.R. © Ilustración, textos y diseño: Alejandro Ochoa Villaseñor

IMPRESO EN MÉXICO. PRINTED IN MEXICO

DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA

Introducción

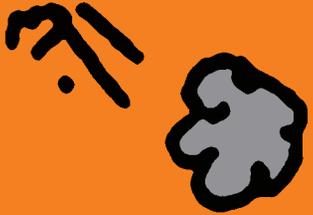


En el deporte de Tiro al Plato, en todas sus modalidades, la clave del éxito consiste en la efectiva combinación entre concentración y rapidez, pues desde que el plato es lanzado al aire, sustituyendo el vuelo de un pichón, el tirador tiene muy pocos segundos para hacer su disparo.

En la competencia tú verás como muy facilito que en cuanto sale el plato el tirador realiza su disparo hacia él, pero en realidad de facilito no tiene nada. Así nos parece porque todos los competidores se han preparado durante mucho tiempo y han practicado una y mil veces sus disparos y, porque además, conocen su arma a la perfección.



En estos próximos Juegos Panamericanos de 2011, de los cuales seremos anfitriones, no te pierdas la oportunidad de asistir a estas competencias donde al romper un plato se da en el blanco.



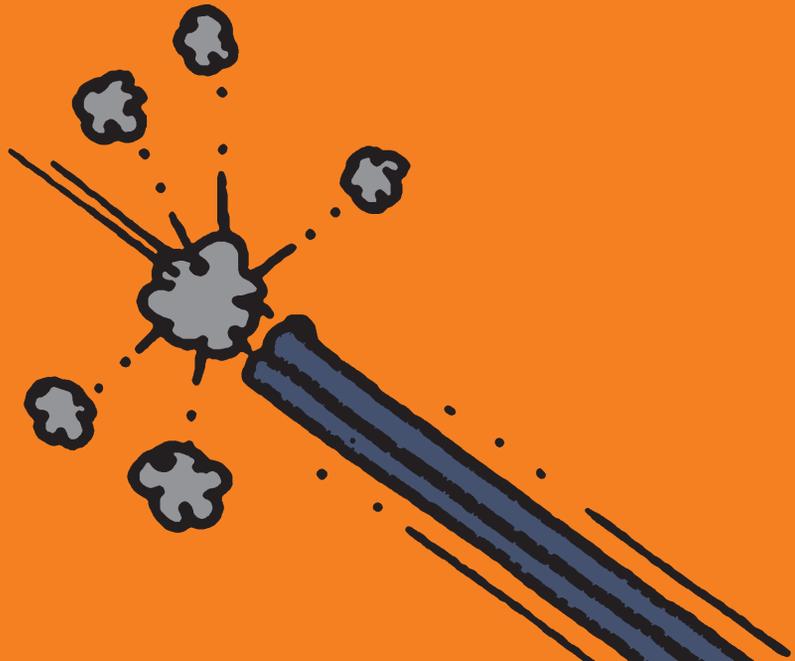
Historia

De las primeras pedradas que el hombre primitivo lanzaba a los animales para alimentarse o defenderse, se fue construyendo la necesidad primero, y después el gusto y el orgullo por demostrar que se tiene buena puntería.

Las competencias de tiro permiten demostrar a los demás quién es el tirador con mejor puntería. Claro que para ello ya no lanzan piedras, ahora se dispara con armas diseñadas para cada modalidad. En Tiro al Plato se usa la escopeta.

Para que las competencias de tiro se basaran en las mismas reglas, se creó en 1907 la Unión Internacional de Federaciones y Asociaciones Nacionales de Tiro con sede en París. La cual se disolvió a consecuencia de la Primera Guerra Mundial, y se restableció en 1921 con el nombre de Unión Internacional de Tiro. Y de nuevo cambió de nombre en 1998 para ser la Internacional Shooting Sport Federation (ISSF).

En las Olimpiadas de París de 1900 se incorporan las competencias de escopeta y de blanco móvil a las ya existentes. En ellas sólo participaba la categoría masculina. Fue hasta 1984, en Los Ángeles, que las mujeres tuvieron sus pruebas específicas.



Conocer para disfrutar

El Tiro al Plato es ante todo un deporte de rapidez. El deportista tiene unos cuantos instantes para cargar el arma, elevarla y apuntar al blanco y disparar.

SE LE DISPARA A UN BLANCO MÓVIL, QUE ES UN PLATO.



EL PLATO QUE ES LANZADO AL AIRE, APARECE DE FORMA SÚBITA.



Y SE VA ALEJANDO DEL TIRADOR MUY RÁPIDO.



SE DA EN EL BLANCO CUANDO, POR EL DISPARO, ALGUNAS MUNICIONES ROMPEN AL MENOS UN PEDAZO DEL PLATO EN EL AIRE.



CADA PLATO ROTO CUENTA UN PUNTO.



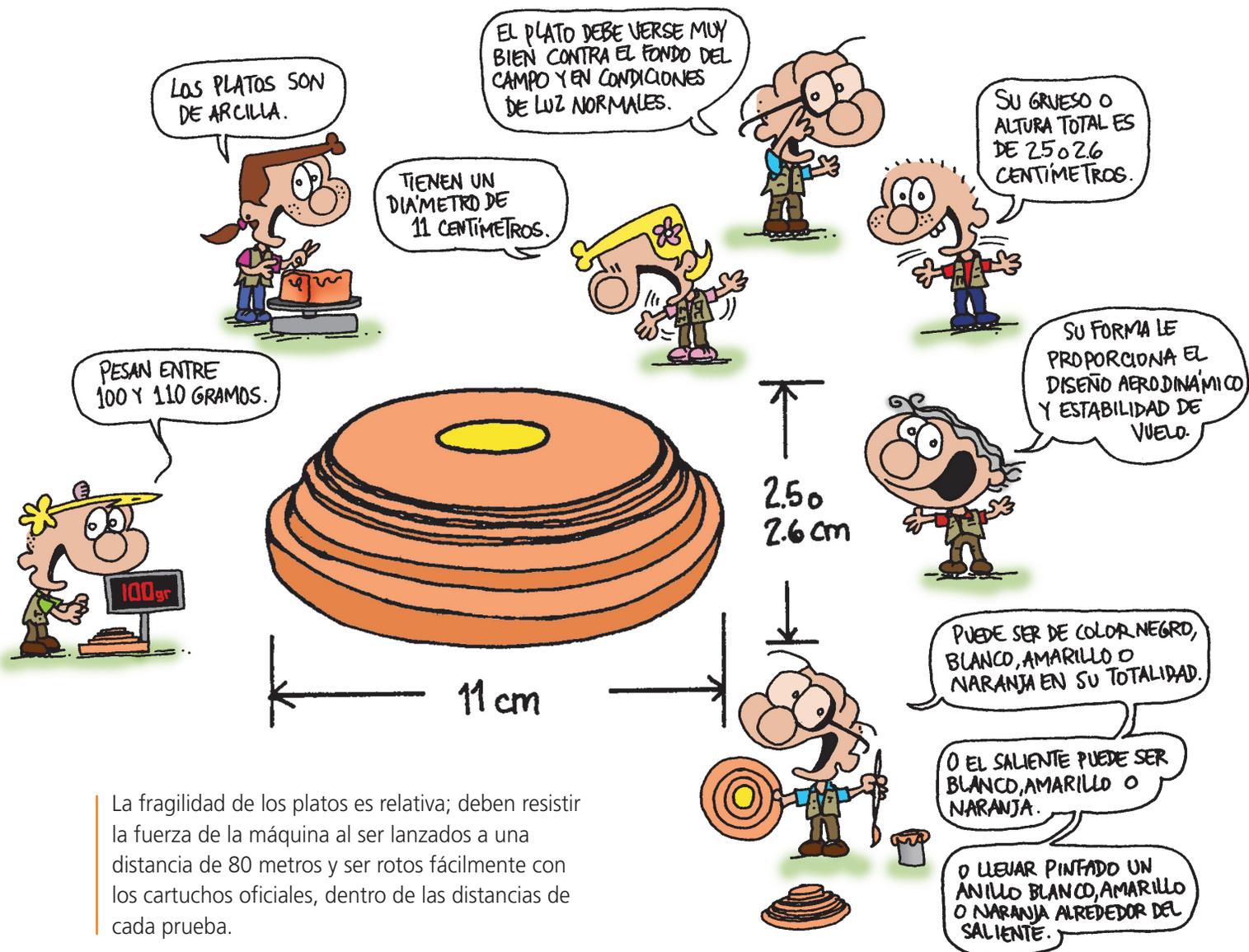
EL GANADOR ES EL QUE ROMPE MÁS PLATOS.



- Este deporte lo practican hombres y mujeres que tienen mucha intuición al disparar.

Platos por palomas

Los platos que sirven como blancos móviles en las competencias, realizan un recorrido en su trayectoria muy similar al vuelo de los pichones, que fueron por un buen tiempo los blancos de este deporte.



La fragilidad de los platos es relativa; deben resistir la fuerza de la máquina al ser lanzados a una distancia de 80 metros y ser rotos fácilmente con los cartuchos oficiales, dentro de las distancias de cada prueba.

La escopeta

La escopeta es el arma que se utiliza en las competencias de Tiro al Plato. Se pueden usar todo tipo de escopetas de cañón liso, siempre que su calibre no sea mayor del 12.

LA ESCOPETA SUPERPUESTA ES LA MÁS UTILIZADA POR SU FÁCIL ENCAJE Y MEJOR CAMPO VISUAL. ES COMO ÉSTA.



Está prohibido que las escopetas tengan correas y cualquier dispositivo que proporcione una mejor imagen del plato.

LA ESCOPETA NO DISPARA BALAS, LANZA MUCHAS MÚNICIONES.



Así que el cartucho no es una balota, sino una especie de recipiente donde están las municiones. Los cartuchos miden siete centímetros y no deben pesar más de 24.5 gramos.

Las municiones deben de ser sólo de forma esférica, estar hechos de plomo y con un diámetro no mayor de 2.6 milímetros.

CUANDO LAS MÚNICIONES SALEN DE LA BOCA DEL CAÑÓN, SE EMPIEZAN A DISPERSAR, DEBIDO A QUE EL INTERIOR DEL CAÑÓN ES TOTALMENTE LISO.



POR ESO TIENE MÁS CHANCE DE DAR EN EL BLANCO.

Vestimenta

Sin uniforme

Cada participante debe presentarse vestido en las canchas de tiro de una manera digna, cómoda y contando con el equipo de protección recomendado.

TODOS LOS COMPETIDORES DEBEN LLEVAR EL DORSAL EN LA ESPALDA.



SI NO TRAEN EL DORSAL, NO PUEDEN COMENZAR O CONTINUAR LA COMPETENCIA.



DEBE TENER LA ABREVIATURA DE SU PAÍS, SU APELLIDO Y LA INICIAL DE SU NOMBRE, POR ENCIMA DEL NÚMERO.



DEBE VERSE EL NÚMERO ASIGNADO LO MÁS GRANDE QUE SE PUEDA, SIN SER MENOR DE DOS CENTÍMETROS.



SE VALE LLEVAR PANTALONES CORTOS, PERO QUE ESTÉN A NO MÁS DE 15 CENTÍMETROS DE LA RODILLA.



SE PERMITEN PANTALONES DE DEPORTE, CHAQUETAS Y PANTALONES TÉRMICOS PARA HOMBRES Y MUJERES, Y BLUSAS DEPORTIVAS Y FALDAS PARA MUJERES.



EL CHALECO ES BÁSICO PUES AHÍ LLEVAN LOS CARTUCHOS PARA LAS COMPETENCIAS.



LAS CAMISAS Y CAMISETAS SIN MANGAS, NO SE PERMITEN.



NO SE PERMITEN ZAPATILLAS O SANDALIAS, NI CALZADO SIMILAR QUE NO SUJETEN EL TALÓN.



La seguridad

En las competencias de Tiro al Plato, la seguridad es lo más importante. El Comité de Organización es el responsable de la seguridad de todos; tiradores, árbitros y público.

La seguridad requiere de una atención continua y cuidadosa en el manejo de las escopetas.

Algunas normas y reglas muy importantes son las siguientes:



- Todo el personal situado por delante de la línea de tiro, debe traer chaquetas de alta visibilidad.



- Nadie, excepto un árbitro o un miembro del jurado, puede tocar el equipo de un tirador incluyendo la escopeta sin su permiso, pero sólo en su presencia y con su conocimiento.



- Cualquier miembro del jurado o árbitro de campo, puede detener la prueba cuando lo considere necesario por razones de seguridad, por cualquier situación que pueda resultar peligrosa o causar un accidente.



- Cuando se camina con una escopeta de doble cañón, ésta debe ser transportada vacía y con la recámara visiblemente abierta.



- Cuando se camina con una escopeta semiautomática, ésta debe ser transportada vacía, con el cerrojo de la recámara visiblemente abierto y la punta del cañón apuntando en dirección segura, sólo hacia el cielo o hacia el suelo.



- Las escopetas que no estén siendo usadas deben ponerse en un armero, en una caja cerrada, armería u otro lugar seguro.



- Las escopetas deben estar descargadas siempre. Sólo pueden cargarse en el puesto de tiro y únicamente después de haberse dado la orden de *ya*.
- Los cartuchos no deben colocarse en ninguna parte del arma hasta que el tirador esté colocado en el puesto de tiro, mirando al foso, con el arma apuntando hacia el área de vuelo de los platos y después de que el árbitro haya dado su permiso.
- El tirador no debe devolverse del puesto de tiro, antes de que su arma esté vacía y abierta. Cuando se interrumpa la tirada, el arma deberá abrirse y descargarse.



- Sólo se puede disparar cuando el tirador esté encarado y los platos hayan sido lanzados.



- Después del último tiro y antes de depositar el arma en el armero, el tirador debe cerciorarse y el árbitro verificar antes de dejar el puesto de tiro que está totalmente descargada.



ESTA PROHIBIDO APUNTAR O DISPARAR DELIBERADAMENTE A PAJAROS U OTROS ANIMALES.

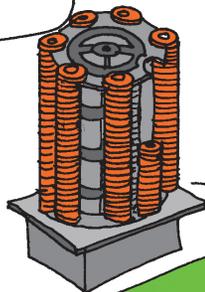


EL foso

EL FOSO TIENE 20 METROS DE UN EXTREMO AL OTRO, DOS METROS DE LA PARTE DELANTERA A LA TRASERA Y 2.10 METROS DESDE EL SUELO AL TECHO.



DENTRO DEL FOSO HAY 15 MÁQUINAS LANZA PLATOS DISTRIBUIDAS EN CINCO GRUPOS DE TRES, UN GRUPO POR CADA PUESTO DE TIRO.



LOS CINCO PUESTOS DE TIRO, COMO ESTE, ESTÁN EN LÍNEA RECTA A 15 METROS ATRÁS DEL BORDE DEL FOSO



LAS MÁQUINAS DEBEN LANZAR LOS PLATOS MEDIANTE UN SISTEMA ELÉCTRICO-MANUAL O ELÉCTRICO-MICROFÓNICO.



O SEA, QUE CUANDO EL TIRADOR DA LA ORDEN DE LANZAR EL PLATO, O ALGUIEN APRIETA UN BOTÓN O AUTOMÁTICAMENTE SE ACTIVA.



CADA PUESTO DE TIRO SE INDICA POR UN CUADRADO DE UN METRO POR UN METRO, QUE ESTÁ EN LÍNEA Y CENTRADO CON LA MÁQUINA LANZA PLATOS CENTRAL DE CADA GRUPO DE TRES.



DEBE ESTAR MARCADO UN SEXTO PUESTO DE TIRO A UNOS DOS METROS ATRÁS DEL PUESTO UNO.



EN LA PARTE TRASERA DE LA LÍNEA DE TIRO ESTÁN LOS JUECES Y LOS APUNTADORES.



TRES O CUATRO METROS ATRÁS DE LA LÍNEA DE PUESTOS DE TIRO SE HACE UN CAMINO OBLIGATORIO PARA LOS TIRADORES QUE PASAN DEL PUESTO CINCO AL SEIS.

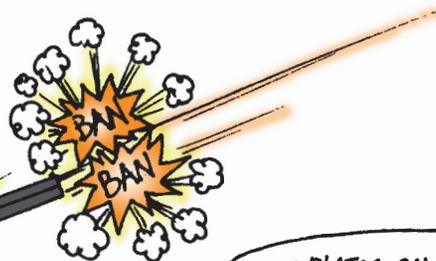


En las competencias de Tiro al Plato la modalidad de foso olímpico es la más popular. Se realiza al aire libre y tiene dos categorías: masculina y femenina. Los hombres tienen que disparar a 125 platos en cinco series de 25 platos cada una, y las mujeres a 75 platos en tres series de 25 platos cada una. La final consta de una serie de 25 platos para los seis finalistas de cada categoría.

Las máquinas deben lanzar los platos mediante un sistema eléctrico-manual o eléctrico-microfónico.



SE VALEN DOS DISPAROS A CADA PLATO EN LAS COMPETENCIAS. Y SÓLO UNO EN DESEMPATES Y EN LA FINAL.



LOS PLATOS SALEN A DIFERENTES ALTURAS, EN ÁNGULOS DISTINTOS PARA DERECHA E IZQUIERDA.



LOS TIRADORES NUNCA SABEN POR DÓNDE SALDRÁ SU PLATO.



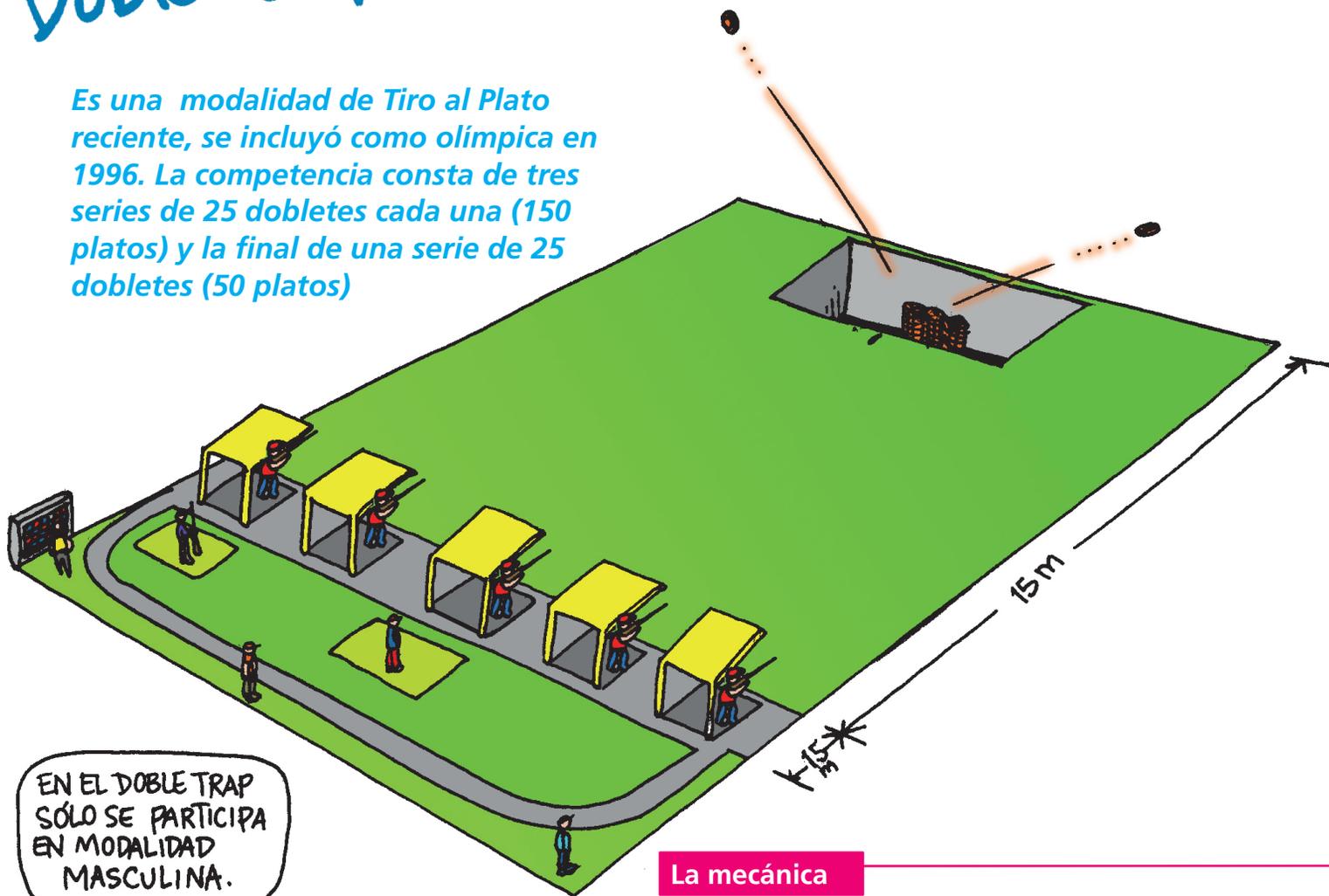
El desarrollo de la competencia es así:

- Los integrantes de la escuadra se colocan en sus puestos de tiro, y cuando el árbitro checó que todo esté correcto (nombres, números, disparos de práctica, platos, etc.) da la orden de iniciar, diciendo ya.
- Entonces el tirador uno tiene diez segundos para prepararse a disparar: es decir, cargar y cerrar su arma, llevar la escopeta al hombro y tomar su posición como apuntando y pedir el plato diciendo claramente *pull*, *mark* o *ya*.
- Cuando un tirador ha pedido su plato, éste debe ser lanzado inmediatamente.
- Cuando el tirador uno ha efectuado su disparo a un plato regular y el resultado ha sido registrado, el siguiente tirador tiene diez segundos para hacer lo mismo. Y así sucesivamente hasta que los cinco hayan disparado, entonces van rotando de puesto hasta terminar la serie.

Todos los competidores se dividen por sorteo en escuadras, que son grupos de seis tiradores, los cuales serán compañeros durante la fase de competencia, la que puede durar hasta tres días.

Doble Trap

Es una modalidad de Tiro al Plato reciente, se incluyó como olímpica en 1996. La competencia consta de tres series de 25 dobles cada una (150 platos) y la final de una serie de 25 dobles (50 platos)



EN EL DOBLE TRAP
SÓLO SE PARTICIPA
EN MODALIDAD
MASCULINA.



La mecánica

Después de que el tirador número uno haya disparado a un doble regular, se moverá al puesto número dos tan pronto como el tirador en el puesto dos haya disparado a un doble regular. El resto de los competidores de la escuadra, en sus correspondientes puestos, deben hacer lo mismo, en una rotación de izquierda a derecha.

SE COMPITE MUY SIMILAR AL FOSO QUE YA VIMOS EN PÁGINAS ANTERIORES.



SÓLO QUE EN ESTA DISCIPLINA SE LANZAN DOS PLATOS AL MISMO TIEMPO.



Y EL COMPETIDOR SÓLO PUEDE DISPARAR UN TIRO A CADA PLATO.



EL CONJUNTO DE LAS TRES MÁQUINAS LANZAPLATOS, SE ENCUENTRA DELANTE DEL PUESTO DE TIRO TRES.



CUANDO EL TIRADOR PIDE SU DOBLETE, LOS PLATOS DEBEN SER LANZADOS EN UN PERÍODO QUE VARÍA ENTRE CERD Y UN SEGUNDO.

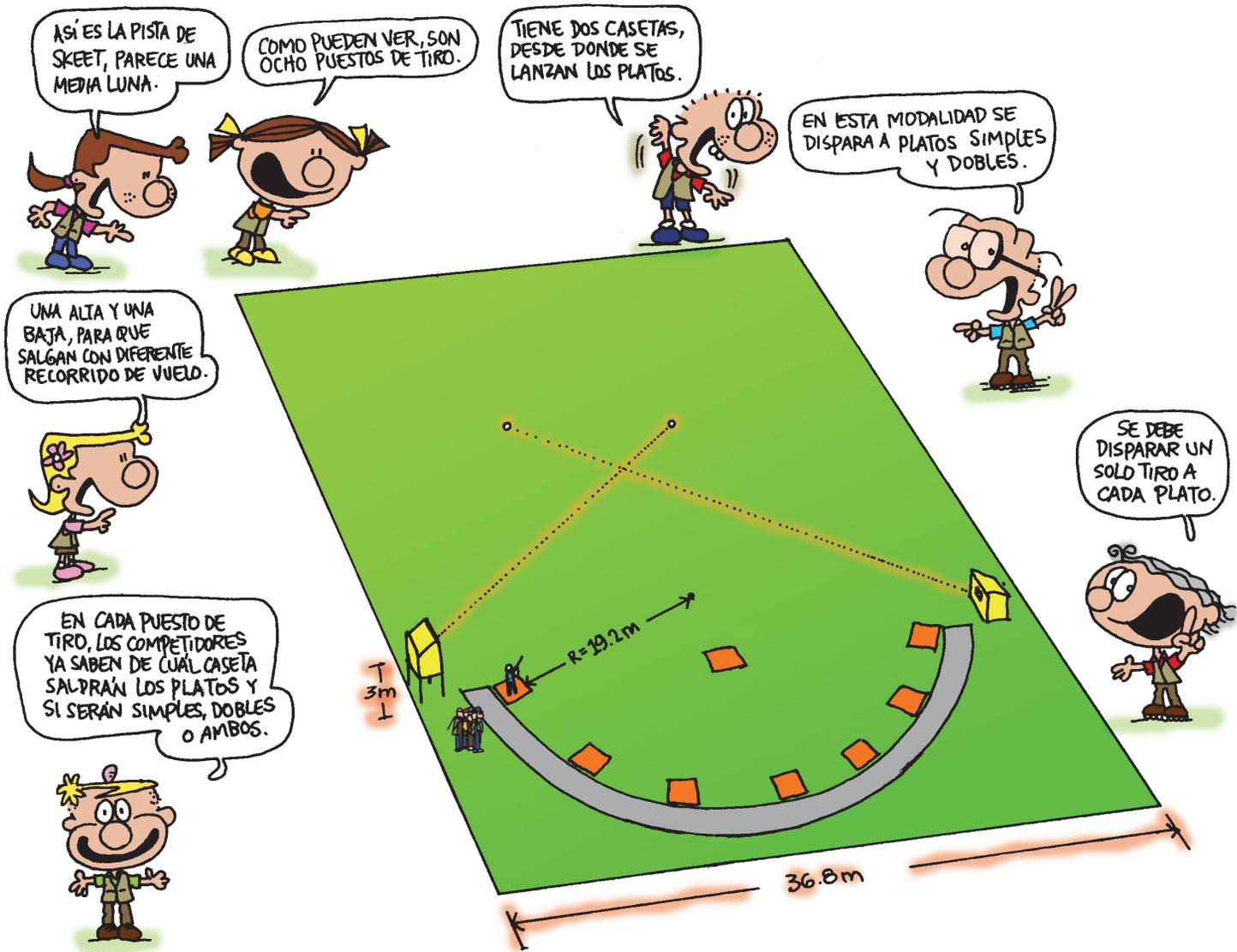


Y LA ALTURA DE LOS DOS PLATOS DEBE SER IDENTICA, AUNQUE SUS TRAYECTORIAS SEAN DIFERENTES.



Skeet

El tiro skeet es la modalidad de Tiro al Plato más uniforme o mecánica, ya que los platos son lanzados de la misma manera. Es una competencia para las dos categorías; en la masculina se realizan cinco series de 25 platos cada una, y en la femenina tres series de 25 platos cada una, más la final que consta de una serie de 25 platos en ambas categorías.



Procedimiento de la competencia.

EL COMPETIDOR TIENE 15 SEGUNDOS, DESPUÉS DE QUE EL ÁRBITRO HAYA DADO LA SEÑAL DE PREPARADOS, O QUE EL TIRADOR ANTERIOR HA ABANDONADO EL PUESTO PARA...



... TOMAR POSICIÓN DEL PUESTO, CARGAR EL ARMA, ADOPTAR LA POSICIÓN DE PREPARADOS, PEDIR EL PRIMER PLATO, SEGÚN EL ORDEN ESTABLECIDO PARA ESE PUESTO Y DISPARAR.



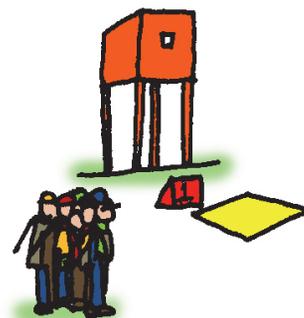
EL TIRADOR NO PUEDE IR A LA POSICIÓN DE APUNTAR HASTA QUE SALGA EL PLATO.



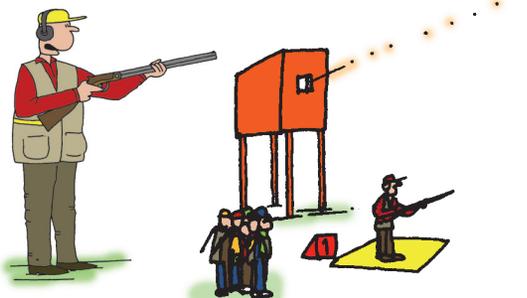
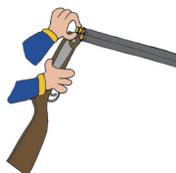
- Cuando el árbitro ya verificó que todos los requerimientos están correctos, dará la orden de empezar diciendo ya.



- Entonces los miembros de la escuadra deben reunirse cerca del puesto uno, listos para competir.

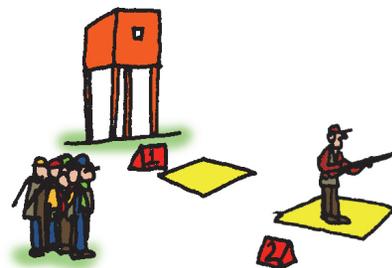


- El primer tirador debe de ir al puesto uno, cargar la escopeta con un solo cartucho, adoptar la **posición de preparado** y gritar con claridad **pull, go** o **ya**.



- Después se debe lanzar un plato regular desde la caseta ALTA dentro de un periodo que varía al azar de cero a tres segundos.

- Cuando se sabe el resultado del tiro, el primer tirador debe permanecer en el puesto, cargar con dos cartuchos, adoptar la posición, pedir y disparar a un doble regular.



- Cuando se sepa el resultado de ambos tiros, debe abandonar el puesto, y el segundo tirador debe hacer lo mismo, y luego el siguiente, y así, hasta que todos disparen a los platos del puesto uno.

- Entonces el tirador número uno se desplaza al puesto dos y disparará el número requerido de platos de ese puesto. Y así, hasta que todos hayan disparado desde cada puesto.



Los platos

No se imaginen que en las competencias se lanza un plato para que el tirador le dispare y si lo rompe obtiene un punto a su favor y si falla no gana el punto y ya. Pues no es así de sencillo, existen muchas reglas y variantes respecto a los platos. Aquí veremos sólo algunas.

Los platos pueden ser:

Regulares o Buenos. Vuelan de acuerdo con todas sus especificaciones: altura, angulación, distancia, velocidad y color.

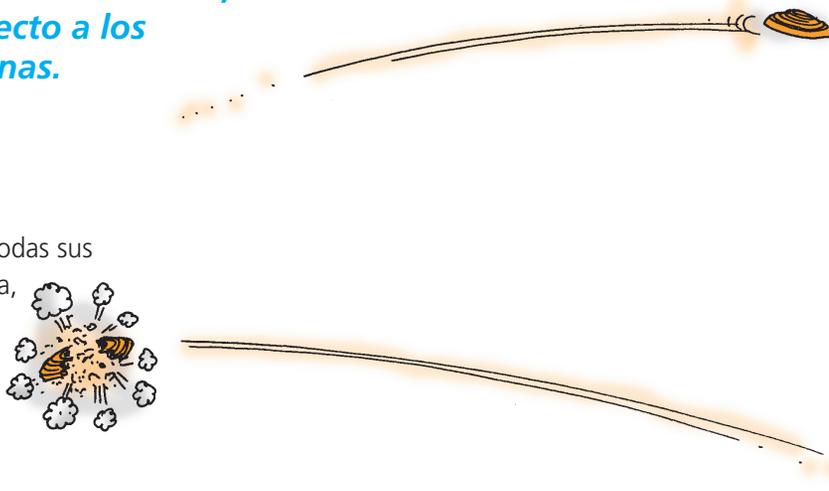
Rotos. Cuando el tirador los rompe visiblemente con el disparo de su escopeta. Valen un punto.

Nulos. Cuando no son lanzados de acuerdo con las reglas. No cuentan y siempre deben repetirse. Los debe marcar el árbitro.

Ejemplos de platos nulos son cuando:

- Sale un plato irregular o roto.
- Sale de otro color.
- Son lanzados dos platos en lugar de uno y al revés.
- Son lanzados de otra máquina.
- Son lanzados antes de que se haya pedido.
- Tarda en ser lanzado.
- La trayectoria del plato es irregular.
- Los fragmentos de uno rompen el otro.
- Chocan.

Declarados cero. Si no es roto durante su vuelo; si sólo se desprende polvo y no trozos visibles; cuando no se dispara a un plato regular habiéndolo pedido; cuando el tirador no puede disparar porque no quitó el seguro o se le olvidó cargar; cuando el tiempo límite es superado y ya se le había advertido.



También los tiradores pueden rechazar algún plato que consideren esté fuera de las normas. El árbitro debe decidir si procede o no el rechazo.

Sabías que...



Los campos de Tiro al Plato que estén contruidos en el Hemisferio Norte deben colocarse de modo que los disparos vayan en dirección norte o noreste, y los del Hemisferio Sur en dirección sur o suroeste, para colocar el sol en la espalda del tirador.



A los platos se les añade polvo, para que cuando los rompan se vea muy espectacular.

Todos los árbitros deben tener una licencia oficial de Árbitro de la ISSF, tener una amplia experiencia en competencias de Tiro al Plato y un total conocimiento de las escopetas.

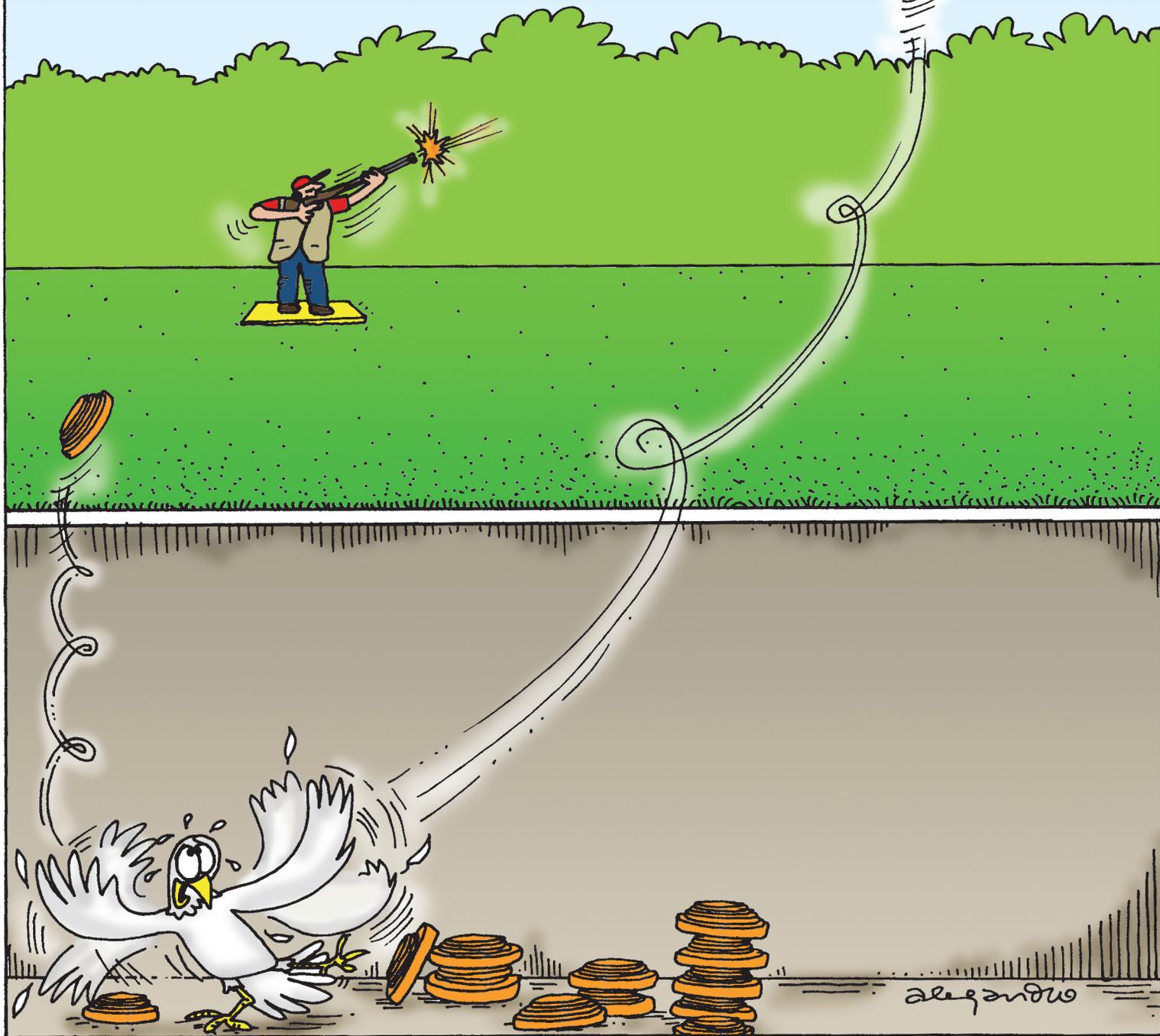


En las competencias supervisadas por la ISSF, las escuadras que tengan menos de cinco competidores, deberán completarse con tiradores expertos mientras dure el campeonato, y dispararán y tendrán su puntuación regular en la pizarra, pero sus nombres y nacionalidades no deben aparecer en ningún documento.

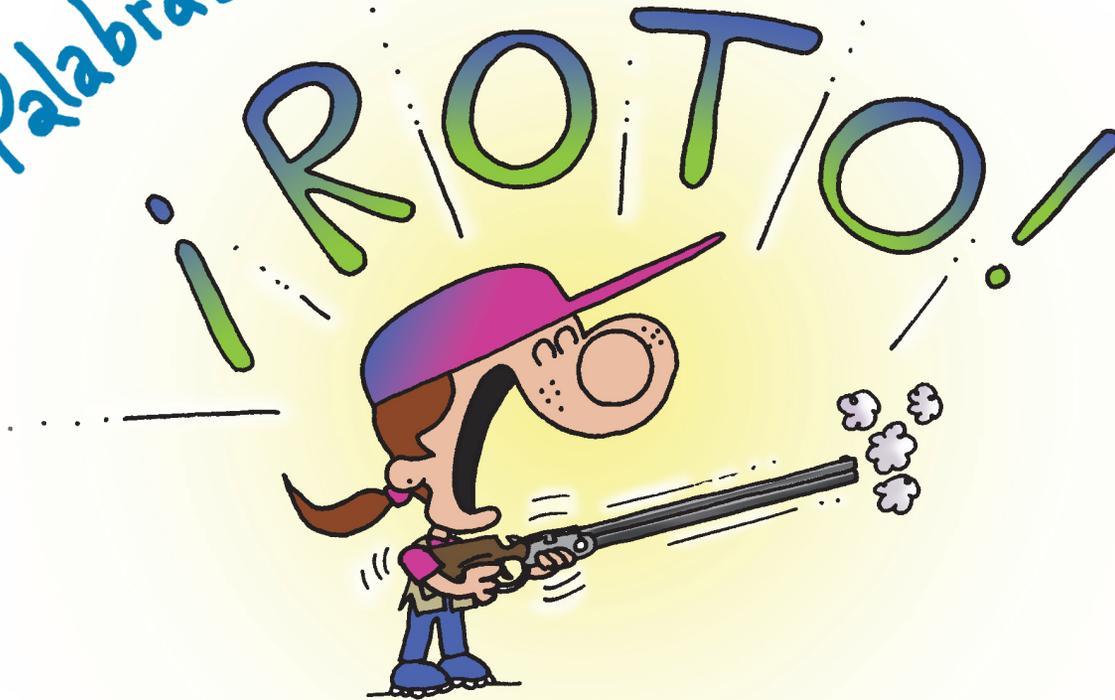
Las municiones se recuperan para reciclar el plomo.



Zona de juego



Palabras escopeteras



Roto

Es cuando el tirador le pega al plato y lo rompe, que es el objetivo de la tirada. Se obtiene un punto por cada plato roto y aplausos de los espectadores.

Recámara

Es el extremo del cañón de la escopeta, donde se colocan los cartuchos.

Encare

Es la acción de ponerse el arma en contacto con la mejilla, para estar en la posición de apuntar.

Cartucho

Digamos que es como la bala de las escopetas y tiene en su interior muchas municiones.

Escuadras

Son los grupos de seis tiradores que se forman al azar, para competir en las modalidades de Tiro al Plato.

Gatillo

Es la pieza del arma donde el tirador coloca su dedo, para que al jalarlo, se produzca el disparo.

Puller

Es el operador de los fosos. Debe ver y oír perfectamente a los tiradores.

Descargada

Que el arma no tiene tiros. Es la manera de transportarla, por razones de seguridad.

Vive el Deporte con CONADE

