

NUEVOS ORGANIZADORES DE COMPETICION PARA LIGA PRS ESPAÑA

Con el fin de dar la mejor experiencia a los tiradores y facilitar la organización de una competición puntuable para la LIGA PRS ESPAÑA se deberán seguir una serie de pautas para asegurar que cumple con los mínimos para ser puntuables. Los organizadores con experiencia podrán variar algunas de estas pautas siempre dentro del reglamento internacional.

Posición de inicio.

En todos los Stages se comenzará con el arma en el suelo, en posición segura, será el Range Officer quien indique el momento en el que se prepara el arma para el ejercicio de tiro, es decir, dejar el arma con el cargador introducido, cerrojo abierto e IRV quitado. Los tiradores se colocarán detrás del Stage, junto al arma o detrás del arma, pero no podrán empezar colocados en el ejercicio de tiro.

Inicio de ejecución de ejercicios.

Con las siguientes frases se comunicará a cada entrada el momento de acceso, la posición y el momento de inicio.

El RO's usará las siguientes órdenes al comienzo de cada tirador:

“(número de tirador, primer, segundo, tercer...) _____ tirador 1 minuto de preparación”
“Coloquen cerrojos, cargadores y saquen banderas (IRV)”
“¿Preparados? / Shooter ready?”

Dentro de los siguientes 1-3 segundos tras esta orden el RO dará la orden de comienzo con el pitido de un cronómetro de tiro / timer o un silbato.

El tirador no podrá acerrojar hasta después del pitido y estando él arma en la posición de disparo. Se le aplicará un aviso, se le retirará el mejor punto del stage y deberá volver a la posición de inicio.

Termina con un pitido largo (2 segundos)
“Tiradores descarguen, abran cerrojos, saquen cargadores, introduzcan IRV.”
“Pueden recoger las vainas”

No podrá dispararse después del pitido, se le quitarían 10 puntos.

No pueden recogerse vainas antes del pitido a menos que la organización diga lo contrario.

EDT (Ejercicios de tiro)

El tiempo debe establecerse en función del ejercicio más complicado. El diseño de los Stages no debe ser especialmente complicado. Es importante introducir el mayor número de steges conocidos por los tiradores para facilitar la organización, Stage como el TankTrap, Barricada, Tejado, Barco, Neumáticos, Tendido, Barriles... etc son ejercicios conocidos por los tiradores lo que facilita su ejecución y control. Se deben evitar ejercicios de tiro en los que suponga cambiar el inicio del ejercicio, por ejemplo, si el Stage del barco supone empezar ya colocado, este debe evitarse. Si se puede empezar como los demás ejercicios, puede realizarse.

Ningún EDT debe ser superior a 132-137 cm de altura para poder ajustarse a todas las alturas.

Todos los ejercicios deben de poder ser realizados del mismo modo por diestros y zurdos.

Escuadras

Se formarán escuadras, cada escuadra comenzara en un Stage. El tirador de cada escuadra que corresponda en cada entrada será llamado por la posición de tirador que ocupe en su escuadra. Por ejemplo, la escuadra 1 empieza en el Stage 1, la escuadra 2 empieza en el Stege 2 y así sucesivamente. Cuando el RO llame a la entrada correspondiente llamara del siguiente modo. (ejemplo)

- “Primer tirador! 1 minuto de preparación!”

Se llamará a los tiradores por su posición en Numeral Ordinal (Primer, Segundo, Tercer, Cuarto...)

El primer tirador de cada escuadra deberá ir a su Stage correspondiente. Una vez completado el Stage por toda la escuadra pasara el siguiente Stage.

Un tirador de la escuadra hará de spotter, podrá decir nada, excepto antes del inicio de la tirada para informar al RO si hay alguna anomalía en el blanco, como un disparo por error. Cuando al Spotter le toque su turno, otro tirador de la escuadra hará de Spotter.

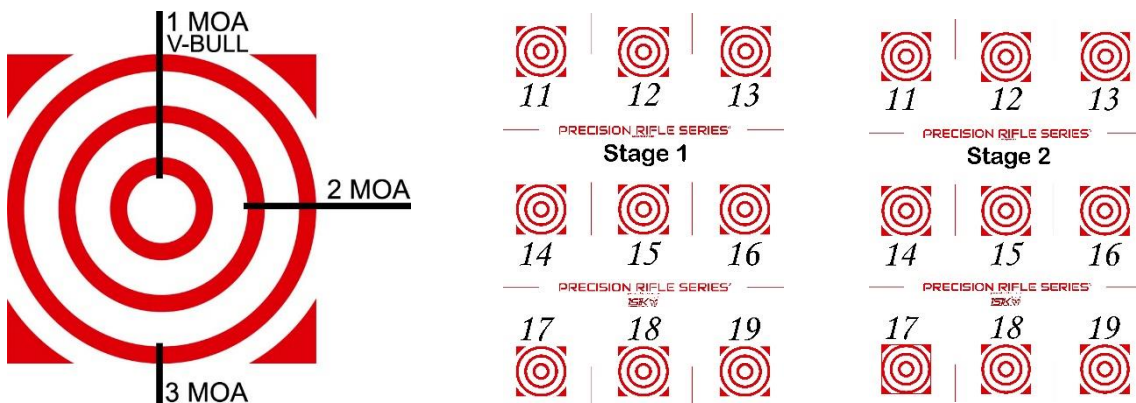
Cuando un tirador este realizando el EDT, el siguiente tirador estará comprobando que el tirador esta realizando el EDT de forma correcta. No podrá comunicarse con el tirador que esta realizando el EDT pero informará al RO de los errores cometidos por el tirador mediante una hoja donde conste el número de dorsal y el error cometido.

Blancos

El número de la diana que corresponde al tirador deberá ser claro, lo suficientemente grande para que se vea con pocos aumentos y lo suficientemente cercano al blanco para tratar que el tirador pueda ver su número mientras dispara. Es muy recomendable utilizar un rotulador grueso de color negro. A 100 metros el tamaño de los números debe ser de 7-10 cm.

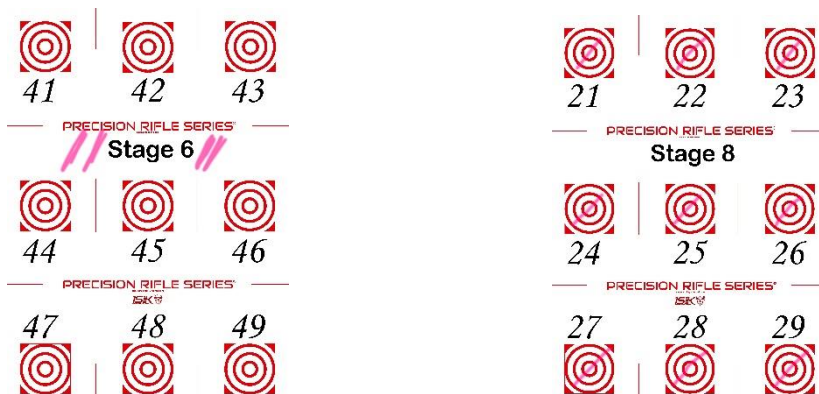
La distribución de los números de dorsal en las dianas será siempre el mismo, no variando entre Stages. El blanco con las dianas deberá ser cambiado cada vez que una escuadra finalice el Stage.

Tendrán tres aros, cada uno de un tamaño, 1, 2 y 3 MOA en su parte exterior, el grosor de la línea será de 5mm. Las esquinas valdrán para resaltar el blanco a distancia.



Para marcar un blanco de un Stage que puntué con una diana inferior o superior a los demás blancos se marcara con alguna señal que quedé claro a la hora de puntuar. Por ejemplo, si se están puntuando los stages con el blanco de 2 MOA y en uno de los Stages, como el Barco, se puntuará solo el Blanco de 1 MOA se marcará. No es necesario que esta señal se vea desde el puesto de tiro, es solo para el árbitro, es obligación del tirador conocer el EDT. Formas de marcar la diana:

- Con un marcador fluorescente marcar cada una de las dianas
- Con un marcador grueso negro o fluorescente marcar junto al número de Stage con varias rayas gruesas en diagonal.



Puntuación

El blanco en galería puntuara del mismo modo que en metales. 5 y cero, Los blancos tendrán una superficie puntuable entre 1 y 3 MOAS.

Para evitar el empate existen tres opciones:

- Se puede realizar un Stage cronometrado con timer.
- Se sumarán a cada blanco los tiros que estén dentro del blanco de 1 MOA como decimales. (Mismo sistema que el V-Bull)
- Mejor puesto al tirador que haya conseguido más puntuación en estos Stage y por este orden: Barricada, Tank Trap, Tejado, Barco. De no existir estos Stage, la organización informará antes de la competición cual será el orden de los Stage de desempate.

Las dianas deben guardarse y entregarse a la organización de la Liga PRS España para que puedan resolver posibles reclamaciones.

Seguridad

Está terminantemente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas durante la competición. Leer en el reglamento internacional lo referente a este punto.

Se habilitará una zona de seguridad donde se dejarán todas las armas de modo que se pueda ver que se encuentran con el IRV y sin cargador introducido. Además de tenerlas todas localizadas en un punto seguro. De no tener espacio para la zona fría, las armas se pondrán en la línea de tiro apuntando siempre en la dirección de los blancos.

El tiempo de organización forma parte de las normas de seguridad. Acelerar la competición con el fin de terminar antes es una falta por parte de la organización, se debe calcular bien el tiempo de la competición si se pretende terminar a una hora o bien tener en cuenta que se podrá acabar más tarde de lo previsto. Si algún tirador debe abandonar la tirada por tiempo, se le puntuará hasta donde haya llegado, pero no se acelerará el ritmo de la competición. Si la organización es fluida una entrada se puede completar en 5 minutos aproximadamente, incluyendo el acceso a los Stages, el minuto de preparación, la salida, el EDT y la recogida de vainas. Es importante mantener el ritmo fluido.

1.4 Sanciones por Infracciones de Seguridad. Las sanciones de la lista siguiente deben seguirse de la forma más rigurosa posible. El Director de la Competición puede, cuando la situación lo requiera, emitir un castigo más severo que el indicado en el libro de reglas.

- 1.4.1 Una primera negligencia por "flagging" (apuntar con el cañón a alguien) resultara en un aviso. Una segunda será Descalificación o DQ del stage. Una Tercera falta significará la expulsión del tirador de la competición.
- 1.4.2 A cualquiera que se le encuentre violando la regla de la zona segura será descalificado de la Competición. (Match DQ)
- 1.4.3 El mal uso de los IRV supondrá un aviso. Una segunda falta supondrá la descalificación del stage y una tercera falta supondrá la expulsión del tirador de la competición.
- 1.4.4 Un primer fallo en la regla de los 120 grados supondrá la descalificación del stage. Una segunda negligencia supondrá la descalificación del tirador de la competición.
- 1.4.5 Cualquier tirador que falle en el mantenimiento del control del arma durante un stage (cargado o descargado) recibirá un stage DQ si el arma rompe la regla de los 120 grados. La segunda falta tendrá como resultado la descalificación de la competición (match DQ)
- 1.4.6 Un disparo negligente (AD/NDS) será motivo de descalificación inmediata de la competición (Match DQ).
- 1.4.7 Un movimiento o Transición durante un EDT con una bala en la recamará o con el cerrojo cerrado, supondrá al tirador volver a la última posición de tiro con el tiempo corriendo y tendrá una falta. Una vez que el tirador regrese a la última posición de tiro, continuará con el resto del EDT. Una segunda falta tendrá como resultado la descalificación del stage. Una tercera falta supondrá la expulsión del tirador de la competición. Los rifles semi-automáticos son la única excepción que se les concede de esta política. En caso de no haber tiempo se le penalizara quitándole el mejor punto en el primer aviso.

BRIEFING ANTES DE LA COMPETICIÓN

- 1 Bienvenida y Presentación
- 2 Organización de Escuadras y Stages
- 3 Normas de Seguridad

Inicio en cada stage

- Arma en el suelo.
- Cerrojo Abierto.
- Cargador introducido.
- IRV Fuera

- No podrá tocarse el arma hasta que se escuche el pitido o aviso del RO
- No podrá acerrojarse el arma hasta que no esté en posición de tiro.

Finalización de cada stage

- Armas en posición segura (Cerrojo atrás, IRV introducido, Cargador Fuera)
- Ponerse por detrás de la mesa o zona del tirador
- NO SE PODRAN RECOGER VAINAS HASTA TODOS LOS TIRADORES HAYAN TERMINADO EL EJERCICIO DE TIRO O EL Range Officer lo considere seguro!

-4 Avisos y Amonestaciones

- Revisiones aleatorias de cargadores
- Control de los tiradores en stages para ver transiciones
- IRV Obligatorio y flagging
- Máximo uso de 25 aumentos (revisiones aleatorias)

-5 Interrupciones

Las interrupciones las arreglara el tirador y el tiempo no parara, es su problema y la solución tendrá que ser de forma segura. Por ejemplo, si se le atasca el cargador, se le cae una bala... etc. Si el problema no se puede solucionar sobre la marcha el tirador dejará el arma en posición segura y el ejercicio habrá finalizado para el tirador.

Si la interrupción se produce debido a un problema de la organización, error de campo, por ejemplo, se suelta un blanco, el tirador deberá avisar al árbitro de inmediato para anotar el tiempo restante y los disparos restantes y poder repetir el ejercicio en la misma posición que termino, y terminar el ejercicio con los disparos y tiempo restante. De no ser posible determinar esto el tirado podrá repetir el ejercicio completo.

-6 Explicación de los ejercicios

Explicar cada ejercicio.

VOLVER A RECORDAR

- Inicio en cada stage.

- Arma sobre la mesa o suelo.
- Cerrojo Abierto.
- Cargador introducido.

- No podrá tocarse el arma hasta que se escuche el pitido.
- No podrá acerrojarse el arma hasta que no esté en posición de tiro.