

Estimado lector: es probable que seas un cazador al que también le gusta tirar al plato y disfrutas con ello tanto como cazando. Puede que seas un tirador de foso que te has aburrido de tirar a platos de escape y ascendentes. Los Recorridos de Caza son tu deporte. Sin duda.

Aunque no sabes muy bien de qué va el tema y crees que vas a hacer el ridículo participando en las tiradas federativas o en alguna (muy escasas) de las organizadas por algún Club de locos/enganchados a este deporte.

¡Que va!. Todos hemos pasado el corte de la primera vez. Pasa pronto.

Si eres cazador sabes lo imprescindible para tirar en un Recorrido de Caza. Sólo tienes que poner ganas y agenciarte unos buenos compañeros de cuadrilla (a poder ser, amigos que ya hayan practicado o sean expertos tiradores de Recorridos de Caza).

Con compañeros o sin ellos, deberás comportarte siempre con deportividad y estar atento a la actuación de los demás tiradores. De ellos aprenderás los trucos y formas de tirar correctamente, así como las normas de seguridad que garantizan el desarrollo fluido y sin ningún problema de las tiradas.

Las consideraciones que expongo a continuación pretenden ayudarte en el empeño que te has propuesto: ser un tirador de Recorridos de Caza. Seguro que antes de que tú mismo te des cuenta, serás un estupendo aficionado. Un buen tirador se tarda más en serlo, pero no dudes ni un momento que si practicas con ilusión este deporte también llegarás a conseguirlo

La magnífica peña de enamorados/aficionados a los Recorridos de Caza te estamos esperando con los brazos abiertos. ¡Animo y al Recorrido!

¿Qué es el deporte de los Recorridos de Caza?

Sin rodeos retóricos el deporte de los Recorridos de Caza es una modalidad de tiro al plato. Se practica en plena naturaleza y los platos intentan reproducir las trayectorias que siguen las especies de caza real.

Los campos de tiro (Recorridos) pueden montarse en cualquier paraje natural, desde una llanura o pedregal desértico hasta en una escarpada ladera de montaña repleta de árboles.

Los diferentes tipos de platos junto con la multitud de posibles ubicaciones de las máquinas lanzaplatos dan como resultado infinidad de trayectorias tanto aéreas como terrestres, que bien elegidas pueden perfectamente imitar los lances que hubiéramos disparado en una cacería.

El campo de Recorridos de Caza

El campo de Recorridos de Caza (Recorrido) es tan variado como lo puede ser la imaginación de quien lo monta y el relieve del terreno lo permita.

Un terreno con montículos naturales permite que los platos tracen trayectorias más variadas y dificultosas, aunque en terrenos demasiado llanos se puede acudir a la construcción de casetas o torres (a modo de las torretas de vigilancia forestal) desde donde instalar una o varias máquinas automáticas. También es recomendable que el recorrido tenga árboles y arbustos, autóctonos a ser posible, que alegrarán el aspecto del conjunto y podrán interponer alguna dificultad a la visión completa de la trayectoria de los platos, tal y como ocurre con las piezas de caza en campo abierto. El único condicionante a la hora de fijar los esquemas de trayectorias será la seguridad.

Habremos de velar porque los disparos efectuados en recorridos contiguos no puedan ocasionar accidentes ni a tiradores, ni a servidores u otros empleados, ni al público asistente, por lo que habrá de señalizarse claramente las zonas de tránsito y zonas de seguridad.

Hay dos formas de utilizar los recorridos:

1) **Con un sólo puesto (Sistema Australiano).**

Se utiliza en las grandes competiciones donde se montan múltiples recorridos (12 o 16) y se tarda poco tiempo en cubrirlo (de 10 a 15 minutos). Cada campo está compuesto de tres, cuatro o cinco recorridos independientes, con un sólo puesto cada uno. Las escuadras tiran una tras otra rotando de recorrido y haciendo un pequeño descanso de campo a campo hasta que todas las escuadras hayan completado el campo que les haya correspondido. (Fig. 1)

2) **Con mas de un puesto (Sistema Inglés).**

Es una manera más lenta pues cada campo es un sólo recorrido que tiene tres o cuatro puestos. Cada escuadra tarda de 40 a 60 minutos en terminarlo. Se utiliza en tiradas sociales con pocos participantes debido a las limitaciones de su funcionamiento. (Fig.2)

La preparación comienza en casa

Sí. Aunque te extrañe, hay muchas cosas que puedes hacer en casa que pueden ayudarte a mejorar tus resultados en el campo de Recorridos de Caza, Desde una perfecta limpieza y engrase de tu escopeta y sus chokes, la selección de los cartuchos adecuados, la preparación de otros materiales que tienes que utilizar (chaleco, gafas, bolsa o maletín, etc), la lectura y estudio de libros y revistas que traten de técnica de tiro, balística, análisis de trayec-

torias, etc. Hasta la práctica de ejercicios respiratorios de relajación o entrenamiento estático con la escopeta para mejorar el encare o la postura de espera.

La escopeta ideal para tirar Recorridos de Caza

No tienes que comprarte una escopeta para practicar este apasionante deporte. "Tu" escopeta es la mejor escopeta para tirar uno y mil recorridos. Eso sí, "tu" escopeta debe estar bien adaptada a tu constitución física, cuidando que la culata peque de corta pues te facilitará el encare. No olvides que deberás tirar a "guardia baja", como en la caza. Si la culata termina en una cantonera de goma es muy útil rodear su contorno y la junta con la madera con cinta adhesiva plástica para que no se te enganche en la ropa o el chaleco y escurra mejor.

Da igual que "tu" escopeta sea paralela, superpuesta o repetidora, pues es la que conoces, tiras siempre con ella, se te coloca sola y has disparado tantos cartuchos con ella que sabes dónde diriges los plomos.

De todas formas permíteme que te relacione algunas cosas sobre las escopetas que te interesa saber:

- El monogatillo es más cómodo y rápido en caso de doblar.
- El selector de tiro te da más ventaja en platos de pico y dobles.
- Es aconsejable y práctico que "tu" escopeta tenga chokes, pues podrás cambiarlos dependiendo de las características de cada recorrido.
- Si el choque es fijo, el más polivalente es *** en repetidora y la combinación **** y *** en superpuesta.
- Con chokes cerrados se puede tirar más lejos pero

recuerda que el huso de la plomada es más estrecho y tendrás que apuntar con más precisión.

- La longitud del canon influye poco en el alcance y la precisión. Un cañón convencional de 70 cm cubre perfectamente las necesidades de tiro.
- Una escopeta pesada absorbe mejor el retroceso y es más apta para disparar mayores cargas.
- La repetidora pega menos culatazo y facilita doblar con mejor encare.

Los cartuchos ideales para recorridos de caza

En los Recorridos de Caza puedes emplear una gran variedad de cartuchos, pues el reglamento permite cargas de hasta 28 gr. de plomos esféricos y sólidos (macizos) desde 9ª (2 mm) a 7ª (2,5 mm). Debes saber que cuanto más pequeños sean los perdigones mejor se dispersan y cuanto mayor tamaño poseerán más poder de concentración y penetración, es decir, serán más efectivos en largas distancias.

La mayoría de los tiradores emplean dos tipos de cartuchos: uno de 9ª u 8ª para los platos cercanos y otro de 7ª o 7 1/2 para los platos de media y larga distancia. También puedes llevar algunos cartuchos de "alta gama" para los casos excepcionales de platos muy lejanos. Cada vez hay más tiradores que han decidido usar un único tipo de cartucho para todos los platos, sean del tipo que sean (28 gr. de 7 1/2).

En la actualidad cualquier marca de cartuchería, con tecnología moderna, fabrica munición específica para Recorridos de Caza con diversas cargas de número y gramos de plomo gozando de una excelente calidad y

regularidad. Por eso lo lógico, si no te los regalan, es que adquieras los más económicos. Te resultará beneficioso emplear el mismo tipo que hayas elegido para entrenar y competir.

En el campo de tiro

El campo de tiro has de considerarlo como tu "universidad" particular. En él aprenderás, de tu experiencia personal y observando la actuación de los demás, los conocimientos necesarios para llegar a ser un buen tirador.

En cada puesto te encontrarás una tablilla donde se encuentra escrito el **esquema** del puesto, donde podrás leer el orden en que saldrán los platos, la máquina que lo lanzará y el tipo de plato que será lanzado.

Modelo de esquema

RECORRIDO 1 - PUESTO 1

SENCILLOS

- 1 A – NORMAL
- 2 B - PATENA
- 3 C - MINI
- 4....D – CONEJO
- 5....E – SUPERMINI

DOBLES

- | | |
|------------|---------|
| 6 MAQ. C | MINI |
| | AL TIRO |
| 7 MAQ. A | NORMAL |
| | |
| 8 MAQ. D | CONEJO |
| | AL TIRO |
| 9 MAQ. B | PATENA |

También en cada puesto te encontrarás un árbitro que es el encargado de dar la orden de lanzamiento de los platos a los servidores de las máquinas, mediante un silbido o toque de bocina, cuando tú le hayas dado la voz de "listo".

Desde la orden del árbitro hasta que aparezca el plato podrán transcurrir hasta 3 segundos. Si sobrepasara ese tiempo podrás rehusar tirarlo y el árbitro deberá repetirte el lanzamiento.

Así mismo debes saber que en cada puesto toda la escuadra tirareis los sencillos y después los dobles rotando el orden de entrada de los tiradores en cada puesto y, modalidad. Por ejemplo:

Puesto 1-sencillos: empieza el 1° tirador.

Puesto 1-dobles: empieza el 2° tirador.

Puesto 2-sencillos: empieza el 3° tirador, y así sucesivamente.

Es muy importante que siempre guardes, escrupulosamente, todas las normas del reglamento y sobre todo las que se refieren a la seguridad, que te recuerdo:

- Manipularás tu arma con las mayores precauciones.
- Llevarás la escopeta abierta y con la boca dirigida hacia arriba o hacia abajo.
- No deberás cargar tu escopeta hasta que no estés dentro del puesto y el árbitro te haya dado la señal de comenzar.
- No deberás darte la vuelta sobre el puesto de tiro antes de abrir tu escopeta.

Nunca olvides tener los dos pies dentro del arillo que delimita el puesto de tiro y encararte la escopeta cuando haya salido el plato, te evitarás avisos y ceros inoportunos.

En el puesto de tiro

Ha llegado la hora de la verdad. Debes estar tranquilo. Si te toca entrar el primero en el puesto tienes derecho a que el árbitro te enseñe las trayectorias de los distintos platos. Obsérvalas atentamente y, si lo crees necesario, puedes pedir que te repitan alguna que no hayas visto bien. A continuación te explico los pasos necesarios para romper un plato "como mandan los cánones" dejando a la suerte la menor parcela posible dentro de este proceso.

1.- OBSERVACION

Esta fase no tiene espacio ni tiempo concreto: debes ejercitarla siempre donde estés y cuando estés en un campo de tiro. De ella obtendrás la recopilación de información necesaria, cuanta más mejor, que te facilitará disparar los distintos lances correctamente. En el puesto la observación cuidará que aumente hasta la mayor intensidad. Cuantos menos detalles se te pasen por alto, mejor y con más garantías podrás romper los platos. Tienes que hacer un cálculo rápido de las distancias para elegir los chokes y los cartuchos más adecuados

Es importante que analices la trayectoria y velocidad de cada plato desde su salida de la máquina lanzadora hasta el límite que consideres máximo donde puede ser vulnerable. Mentalmente elegirás la zona donde es más factible su rotura y preverás que esté al alcance de un segundo disparo, por si fuese necesario.

2.- COLOCACION

Llegada esta fase tu concentración ha de ser máxima. Elegida la zona donde quieres romper el plato deberás colocarte de frente hacia ella, cuidando la correcta posición de los pies, si el terreno te lo permite. Pie izquierdo a 30° y pie derecho a 90°, ambos a la derecha, sin mucha separación entre ambos. (Fig. 3).

Tu postura debe ser cómoda: recargando casi todo el peso sobre el pie izquierdo, talón derecho levantado y una cierta inclinación hacia delante. Esto te permitirá girarte hacia ambos lados más de 90° sin girar los pies. Tu rodilla izquierda será la única articulación que permanecerá rígida en caso de que necesites estos movimientos de rotación.

Tu escopeta, en guardia baja, tienes que empuñarla firmemente con la mano derecha por el cuello de la culata. La boca del cañón sobre la línea de vuelo del plato con ligera presión de la mano izquierda en el guardamanos.

Para terminar correctamente esta fase te queda girar tu

cuerpo lo suficiente para poder ver la salida del plato y poderte encarar tu escopeta acompañándolo en su trayectoria hasta la zona que mentalmente has elegido para dispararlo.

3.- ENCARRE

La acción de encarar tu escopeta has de procurar que sea un conjunto de movimientos suaves, calculados y relativamente lentos.

Cuando digas "listo" al árbitro debes conservar la máxima concentración a la vez que tu posición relajada y segura conseguida en tu colocación. Tu mano izquierda dirige los cañones hacia el plato para seguir su trayectoria, tu cuerpo gira en el sentido de su vuelo para poder perseguirlo, tu mano derecha levanta la culata hasta apoyarla en el hombro, tu mejilla entra en contacto con la culata, tus músculos del hombro y cuello se encuentran tensos, etc. Debes conseguir que todas estas acciones sean exactas, evitando precipitarte y moverte bruscamente.

Cuando tu cuerpo se incline un poco hacia delante, encaras tu escopeta hasta su posición en el hombro y puedes disparar inmediatamente, sin necesidad de buscar el plato pues tus ojos lo han seguido fijamente desde su salida, es que has conseguido un buen encarre. Para que alcances seguridad, armonía y equilibrio en el encarre puedes practicar en una habitación amplia de tu casa con tu escopeta en vacío. Cuanto más practiques, mejor podrás coordinar la multitud de movimientos simultáneos que precisa un perfecto encarre.

4.- DISPARO

Es la última acción. La más sencilla pero transcendente para alcanzar tu objetivo: romper un plato.

Tu dedo índice se apoya sobre el gatillo y lo presiona cuando tu cerebro le da la orden: ¡dispara!. Cuando los plomos impactan en el plato y lo destruyen

culminarás un proceso complejo pero repetitivo que has de asimilar como un acto consciente que, por su asiduidad, casi se ha transformado en intuitivo.

El porcentaje del éxito que yo asigno al disparo es mínimo: un 10%. El 90% del éxito lo merecen por igual las tres primeras fases, que bien ejecutadas garantizan el resultado positivo, buscado con afán por el tirador.

Cómo tirar. Técnica de tiro.

Igual que tu escopeta de caza te sirve para tirar Recorridos de Caza, tu forma de tirar, si es efectiva, también es perfectamente válida para tirar a los platos.

Eso sí, siempre tienes que estar abierto a aprender nuevas técnicas, aceptar consejos de los tiradores expertos y modificar, si es preciso, tu manera de tirar si compruebas que sobre los platos no funciona lo bien que debiera. Normalmente, con pequeños retoques y adaptaciones a las nuevas circunstancias, tu forma de tirar será utilizable.

El secreto de tirar bien está en poner el haz de perdigones en el sitio exacto donde estará el plato cuando éstos lleguen a cortar su trayectoria. Y para lograr este complicado desenlace tienes varios métodos, todos igual de válidos, si respetas la regla del "adelanto"

El plato vuela con una cierta velocidad (16 m/s), está a una cierta distancia (30mts) y los perdigones tardan "un poquito" en alcanzarlo (del nº7, 0,12 s.). Por eso debes tirar 1,9 metros por delante del plato si quieres interceptarlo en el lugar donde se encontrará pasado esas doce centésimas de segundo. Pero este es el adelanto real (distancia entre XP), que no siempre coincide con la corrección que tienes que hacer o adelanto aparente

(distancia entre OP). Observa el gráfico (Fig. 4) Y lo entenderás mejor.

Lo más habitual es que tires "acompañando" al plato y que el adelanto lo efectúes con un leve balanceo del arma por delante de él, al que los técnicos llaman con la palabra inglesa "swing". En situaciones de gran velocidad y cercanía del plato o por tener poco "tiradera" no tendrás más remedio que tirar a "a tenazón", disparando al punto donde presuponés que pasará el plato, sin darte tiempo a apuntarlo siquiera.

Dónde tirar. El sitio de ruptura.

Ya sabes que para romper un plato no te queda más remedio que adivinar por dónde pasará un instante después de disparar. A realizar con acierto esta predicción te ayudará el saber juzgar correctamente las trayectorias de vuelo de los platos. Toda trayectoria contiene un conjunto de variables que con un vistazo has de ser capaz de analizar adecuadamente. Esta es una breve descripción de dichas variables:

1) Sentido: es la dirección que lleva el plato en cuestión.

- De cola: el plato se aleja del tirador, aunque puede salir por delante o por detrás del tirador.(Fig.5)
- De pico: el plato se acerca hacia el tirador.
- De través: El plato atraviesa de izquierda a derecha o viceversa la posición del tirador.

2.- Altura: puede ser ascendente o descendente con respecto al punto de salida del plato.

3.- Ángulo vertical.

4.- Ángulo lateral.

Como puedes comprobar, combinando estas variables resultan una multitud de tipos de trayectorias que aquí sería demasiado extenso estudiar una por una. Si estás

interesado esto lo encontrarás en algunos libros especializados. Lo que yo quiero ofrecerte es una "fórmula mágica" para que puedas resolver rápida y positivamente cualquier modo de volar o rodar de un plato. Sea cual fuere la trayectoria de un plato tienes que acostumbrarte a localizar mentalmente lo que yo llamo la "**diagonal de impacto**", que es la línea que partiendo del cañón de tu escopeta llegará a cortar la trayectoria del plato, es decir, si aciertas, la línea que los perdigones seguirán hasta impactar con el plato y partirlo. Muchas veces no es tan sencillo, pues además de tener en cuenta las variables de las trayectorias debes tener en cuenta otros factores como el tipo de plato, su velocidad, la distancia, el viento y, sobre todo, tu posición respecto a la máquina lanzadora. Observa en la figura 5 qué distinta forma de apuntar si estás delante o detrás de la máquina. Esto mismo ocurre si te encuentras con cota más alta o más baja de la máquina: figura 6. Descubrir esta línea maestra, "**la diagonal de impacto**", será más fácil cuantos más platos veas y los juzgues, con acierto o sin él. Con los errores también aprenderás, aún más que con los aciertos. Transformar los tropiezos en datos informativos positivos te reportará muchas satisfacciones. Por el contrario, si desprecias estas valiosas experiencias puedes repetir ilimitadamente errores que no desees.

LANCES ESPECIFICOS DE LOS RECORRIDOS DE CAZA

Los dobles.

Un sólo disparo por plato.

Si nunca has tirado un doble, los primeros te parecerán irrealizables. No sólo a ti te lo parecen. Los dobles son difíciles pero no imposibles. Se pueden y se deben partir.

