

# DISEÑO DE CAMPO.

## El grado de dificultad en el diseño.

No existe un recorrido de field target fácil o difícil sin que antes tengamos en cuenta al menos dos factores primordiales:

- **La generalidad del nivel técnico de los participantes.**
- **La climatología.**

No podemos por lo tanto hacernos una idea de su dificultad exclusivamente fijándonos en los resultados.



Veamos unos ejemplos:



**Blancos muy lejanos.** En un recorrido lineal de un campo de fútbol, con todos los blancos orientados en la misma dirección y el 90% a más de 40 metros puede ser definida como muy fácil si el nivel técnico de los tiradores es de nivel medio y no hay viento o es de intensidad muy baja pero constante.

**Blancos muy cercanos.** En el mismo escenario anterior podemos tener el 90% por debajo de los 40 metros, con tiradores de gran nivel pero con un viento con ráfagas fuertes que cambian en segundos de sentido e intensidad.

En ambos casos los datos de aciertos pueden ser iguales o totalmente distintos.

Es por ello que el diseñador, o aquel que quiere hacerse una idea de qué dificultad tiene una competición, ha de tener en cuenta como mínimo ambos factores:

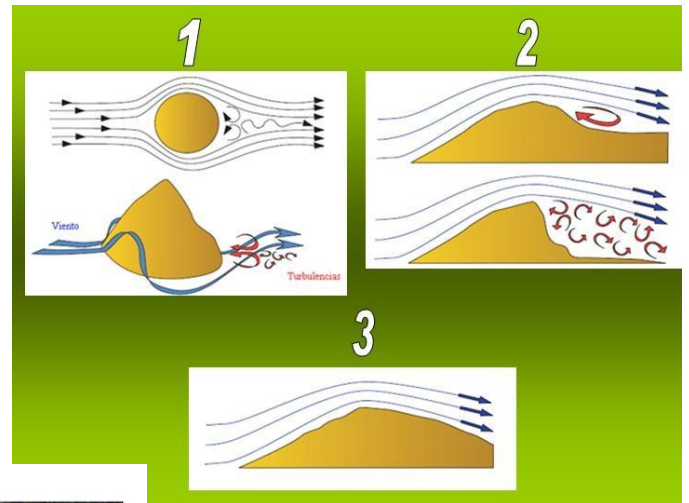
***Nivel competitivo de los participantes y factores climatológicos.***

### ¿Qué define el nivel técnico de los participantes?

El tipo de armas y visores.  
Experiencia en competiciones del club.  
Experiencia en competiciones de otros clubs.  
Dominio de forzadas.  
Dominio del viento.  
Dominio de la orografía.  
Dominio de la telemetría.  
Preparación física.  
Control de factores psicológicos.

### ¿La climatología?

Lluvia, frío, calor, luminosidad, humedad y sobre todo la intensidad del viento y su constancia bien por cambios de dirección o por ser afectado por la orografía serán factores fundamentales a tenerse en cuenta.



### La dificultad matemática.

Como veremos a continuación la dificultad de un recorrido no se puede medir matemáticamente en base a la distancia, el tipo de reductor y valores globales como por ejemplo si el disparo no es en plano, o se ha reducido la luminosidad, pues por ejemplo es más fácil derribar un blanco hacia arriba con una inclinación de 45 grados, que otro con sólo 20 grados, puesto que en el primero el tirador puede tumbarse boca arriba con el saco en la espalda en una posición muy estable y cómoda. En cambio disparar hacia abajo es más fácil con 20 grados que con 45° debido a que la pierna que soporta el arma queda debilitada al estar más extendida. Así mismo en cuanto a la luminosidad, una diana tan pronto puede estar a la sombra y pasar estar a pleno sol.

¿Dónde está en estos programas matemáticos el índice de dificultad que supone la adaptación a la posición, pues por ejemplo es más fácil ejecutar dos calles seguidas de DE PIE y luego una DE RODILLAS que la secuencia DE PIE-De Rodillas- Sentado- DE PIE?.

Igualmente no podemos aplicar un factor “global” al aire para calificar la dificultad ya que en cada blanco éste, con que tan sólo varíe el ángulo de entrada puede requerir tanto 10 cm de corrección como cero.

Sistemas para medir la dificultad como el “Troyer” en mi opinión son sólo una fantasía matemática.

### La verdadera dificultad.

En mi opinión los recorridos más difíciles no son los que tienen los blancos más lejanos, ni los que todos son disparos hacia arriba ni que las forzadas sean muy lejanas.

Los más complicados se definen por ***una variedad continua tanto en la orientación de los disparos, diferente distancia y tamaño de reductor, diferencia continua del tipo de orografía de la trayectoria, el cambio de iluminación de un blanco a otro, así como la ruptura continua de la posición de disparo y siempre desde una perspectiva competitiva positiva en cuanto a que ha de estar dentro de unos cánones controlables por la generalidad de los tiradores y con ello generar afición.***



### El equilibrio en la dificultad.

Por otro lado, del diseño depende en muchas ocasiones que los aficionados estén más motivados a participar en la siguiente competición, por lo que un buen ajuste del nivel de dificultad se obtiene si la generalidad de los participantes en PCP pasa del 70/80 % de aciertos y no mucho más del 10 % pase del 90% de aciertos. Los tiradores tienen que irse deseando volver a competir.

A continuación os dejo los que en mi opinión son un gran ejemplo de algunos de los circuitos más complicados en los que he participado, pero a su vez muy equilibrados:

### **Open de La Cabrera. AZCFT.**

La mayor parte de tiradores son nacionales de todos los clubs de España, junto a algunos tiradores de Portugal, en el que sobre todo hay aficionados de nivel competitivo medio, con un tanto por ciento muy pequeño de tiradores de muy alto nivel.

La mayoría de dianas están por debajo de los 40 metros, tiene forma de "U", posee blancos de disparo en plano y otros hacia abajo con un ángulo de hasta 30 grados, y una orografía en la que es muy complicado ver indicadores que faciliten la corrección del viento al tener una vegetación muy baja, rocas de granito que tapan la acción del viento o lo acelera al crearse embudos entre las rocas. Por ello éste se caracteriza por la dificultad del dominio del viento.

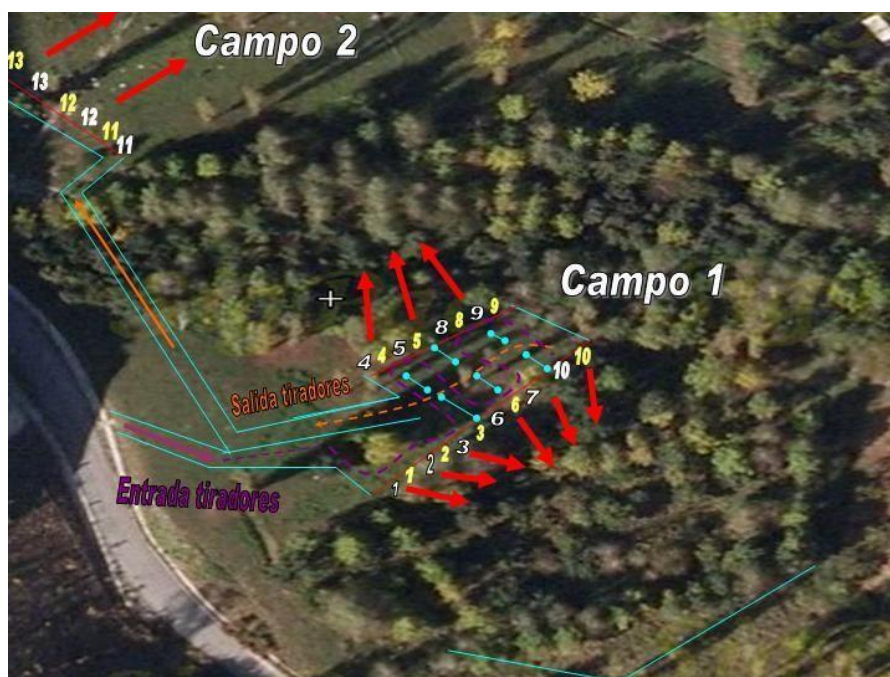




## Open de Euskadi 2011-2012

Este se define por el factor psicológico de ser una competición internacional en la que participan tiradores de toda Europa, con muchos tiradores de todo tipo de nivel competitivo, pero un grupo importante de alto nivel competitivo. Se despliegan grandes medios y protocolos que afectan psicológicamente a los tiradores poco experimentados.

El recorrido se dispone en líneas hacia diferentes orientaciones y planos. En dos de las líneas suele haber un continuo cambio de disparos hacia arriba y hacia abajo dispuesto en un circuito en Zig-zag con las forzadas dispuestas de tal forma que rompa por completo la adaptación del tirador a la posición de tiro: De pie hacia abajo, libre hacia abajo, Rodillas hacia arriba, libre hacia arriba, libre hacia abajo, rodillas hacia abajo, libre hacia arriba, de pie hacia arriba. Además se incluyen dianas en bosque muy cerrado con los carteles señalizadores a distinta distancia que la propia diana para impedir la telemetría sobre ellos, así mismo las transiciones de una línea a otra son subiendo por una pendiente, etc. Todo ello junto y aunque los reductores no llegan al máximo de los permitidos, y a pesar de que la mayoría de las dianas están por debajo de los 40 metros, lo convierte en extremadamente técnico.



Así fue el OPEN 2012.

[www.euskalft.org/index.php?option=com\\_fi...=6&limitstart=66](http://www.euskalft.org/index.php?option=com_fi...=6&limitstart=66)

Y si quieres ver “destripado” casi todos “los secretos” utilizados en el diseño del Open 2011 aquí te los recuerdo:

[euskalft.org/index.php?option=com\\_firebo...=2&limitstart=60](http://euskalft.org/index.php?option=com_firebo...=2&limitstart=60)

## **NEFTA Classic.**

Se define principalmente por que el nivel de muchos de los participantes es alto o muy alto, es en bosque pero con zonas muy abiertas, apenas tiene calles forzadas, ni reductores, la mayoría de blancos pasan de los 40 metros y el recorrido es en círculo, en el que cada blanco está orientado con un ángulo diferente respecto del otro que ronda entre los 30 y los 45 grados, por lo que el dominio de la telemetría y del viento es lo más importante.



Aquí tienes todos los NEFTA Classic:

[www.euskalft.org/index.php?option=com\\_fi...atid=15&id=13924](http://www.euskalft.org/index.php?option=com_fi...atid=15&id=13924)

## **Conceptos erróneos o dificultad negativa.**

Cuando un diseño busca precisamente que los tiradores no tengan absolutamente ninguna forma de poder predecir el viento o dificultar la visión de los blancos o posiciones exageradamente forzadas continuas de tiro, son ejemplos de conceptos erróneos en el diseño.

**El color de las dianas.** Siempre se ha de elegir el color de las dianas en base a aquellas que más se vean en la generalidad del recorrido, por ese motivo el reglamento permite Amarillo, blanco, azul o negro. Por ejemplo las negras van muy bien en terrenos de tierra seca o prados amarillos, pero poner dianas negras en zona muy oscura simplemente favorece a visores de gran calidad óptica toda vez que incluso puede ocurrir que se dispare a zonas desconchadas que parece el kill zone de un redactor o incluso como he visto alguna vez, que el tirador no sea capaz ni de encontrar el blanco porque simplemente no lo ve y dispare desesperado al suelo. Por tanto no debemos de poner blancos negros en agujeros o zonas muy oscuras precisamente buscando esa dificultad o por lo menos no debemos abusar de ello.

**Las turbulencias de viento.** También sería negativo colocar blancos donde sabemos que hay turbulencias por encima de determinada velocidad de viento si sabemos que ese día lo va a haber, lo que estamos haciendo es poner blancos “tómbola” y por lo tanto, simplemente ganará el que más suerte tenga al pasar por ese sector. Eso no es un diseño competitivo, sino un mal diseño.

**Orientación de los blancos respecto del sol.** Colocar los blancos en zonas elevadas sabiendo que el sol puede dar casi de frente perjudicará a muchos, provocará que algunos traten de ayudarse (no permitido), y beneficiará a aquellos que pasan por ese sector cuando el sol ya no es frontal.

**Distancia de los blancos según horario del viento y sector.** Hay recorridos que según la hora del día (de 09:00 a 10:00h u 11:00 según verano o invierno) el viento aparece con mucha más fuerza y si hay muchos blancos de distancias largas en un determinado sector y mucho menos en otro, quienes pasaron antes por el sector de largas distancias tendrán ventajas.

**Forzadas de Pie en ángulos hacia arriba extremos.** Los tiradores no entrenan hacia arriba con ángulos de 20 o 30 grados, esas dianas se convierten en un tómbola, por lo que su colocación debiera ser una anécdota.

### **EN RESUMEN:**

***La dificultad de una competición, ha de tener en cuenta:***

***Nivel competitivo de los participantes y factores climatológicos.***

***La dificultad se basa en la variedad continua tanto en la orientación de los disparos, diferente distancia y tamaño de reductor, diferencia continua del tipo de orografía de la trayectoria, el cambio de iluminación de un blanco a otro, así como la ruptura continua tanto de la posición de disparo como las referencias que el tirador tiene del viento.***