

# REGLAMENTOS COMPETENCIAS INTERNAS 2017

## F.B.I. - REVOLVER

- **Distancia:** 15 mts.-
- **Blanco:** F.B.I.-
- **Arma:** Revolver, Cal. no menor a .38, hasta 2 y 1/2 " largo de cañón, sin compensadores.-
- **Competencia:** Dentro del recinto solo estarán el tirador, el planillero y el comisario.  
Se tira de a un tirador, el que deberá depositar veinte (20) balas sobre la tarima.
- **Tiempo:** El tirador contará cuatro (4) segundos para hacer los cinco (5) disparos.-
- **Secuencia :** Cuatro (4) series de cinco (5) disparos. Se admite 1 falla de arma.-
- **Ganador:** Será aquel que logre el mayor puntaje posible.-
- **Desempate:** En caso de empates, se contarán los hechos en la zona "5"; si sigue la igualdad, se pasara a la zona "4", y así sucesivamente.

## PISTOLA DEFENSA (F.B.I.)

- **Distancia:** 15 mts.-
- **Blanco:** F.B.I.-
- **Arma:** Pistolas, calibre igual ó superior a 9 mm.-
- **Competencia:** Dentro del recinto solo estarán el tirador, el planillero y el comisario.  
Se tira de a un tirador, el que deberá depositar veinte (20) balas sobre la tarima.
- **Tiempo:** El tirador contará cuatro (4) segundos para hacer los cinco (5) disparos.-
- **Secuencia:** Cuatro (4) series de cinco (5) disparos.-
- **Ganador:** Será aquel que logre el mayor puntaje posible.-
- **Desempate:** En caso de empates, se contarán los hechos en la zona "5"; si sigue la igualdad, se pasara a la zona "4", y así sucesivamente.

# MOZAMBIQUE- 2+1

by Jeff Cooper

Creación de esta prueba, en las palabras de J.Cooper: Yo agregué esta prueba en los cursos de mi academia Gunsite, después de oír a uno de mis alumnos contar la siguiente anécdota: Este alumno estaba interviniendo en la Guerra Civil que tuvo lugar en Mozambique (antes de su intervención por la ONU), se estaba desarrollando un tiroteo en los alrededores del aeropuerto Laurencio Marquez de la capital, en determinado momento, y al girar en una esquina, queda frente a frente con un terrorista empuñando un **AK 47**, el hombre estaría a unos 10 pasos y se acercaba, Mike que era un buen tirador, desenfundó su **Browning GP35**, y disparó 2 veces al torso del terrorista, él esperaba que el terrorista cayera fulminado, cosa que no ocurrió, y siguió acercándose, por lo que Mike decidió apuntar a la cabeza y disparó, lo que finalmente detuvo la amenaza.- Lamentablemente Mike Rousseau, fue muerto en acción tiempo después cuando intervenía en la Guerra Civil de Rhodesia, descansa en paz.-

## Desarrollo de la prueba

**Paneau:** Según muestra

**Cantidad mínima requerida de disparos:** 12 (6 por paneau, en 2 series)

**Distancia de tiro:** un paneau a 7 mts y otro paneau a 10 mts

**Objetivo:** 2 tiros en torso y 1 en cráneo en c/paneau, en 2 series

**Armas:** 2 categorías- Pistola y Revolver

**Pistola:** Cualquier calibre excepto .22 LR, miras metálicas, no ópticas, no electrónicas, se requiere cargador extra.-

**Revolver:** Cualquier calibre excepto .22 LR, y cualquier largo de caño, tambor de 6 tiros, se requiere un cargador rápido, como mínimo.-

## PROCEDIMIENTO-

El tirador espera con el arma en mano, brazos a 45 grados, cargada y alimentada, (en el caso de la pistola), a la señal del timer, se requiere que dispare como mínimo 2 tiros al torso y 1 al cráneo, primero a la silueta que está a 7 mts y luego a la que está a 10 mts, efectuado los 6 primeros disparos como mínimo, **deberá recargar obligatoriamente** y repetirá la serie en orden inverso, es decir comenzará a disparar

a la silueta que està a 10 mts y luego a la que està a 7 mts.- El timer se detendrá al finalizar la 2da serie.- En resumen; se permite repasar los blancos, pero solo se considerarán 2 tiros en torso y uno en cràneo por paneau y por serie

### PENALIZACIONES

\*Si dispara primero a la cabeza y luego al torso: 2 segundos

\* Cada disparo no visto o fuera de los blancos: 2 segundos

\* Fallo de arma, interrupciòn, falla fulminante, encasquillamiento, etc: se permite solucionar elproblema y seguir disparando, sin perjuicio del tiempo en contra, ya que no hay tiempo bonificado por este tipo de situaciòn.-

\*Los disparos tangentes al borde del blanco, pero del lado de afuera, se considerarán miss.-

### GANADOR

El que registre el menor tiempo, sumadas las penalizaciones, si las hubiere.-

### OBSERVACIONES

Esta prueba parte de la base, que el tirador se enfrenta a un oponente, ya sea con chaleco antibalas, o con una fuerte carga de adrenalina, que le permite, pese a recibir 2 disparos netos en el torso, no detener la agresiòn, por lo que se recurre al tiro en la cabeza, de ahì la importancia en la secuencia de los disparos.- Aplicar el fundamento del cambio de ritmo, ya que el tirador si pretende disparar a la cabeza, a la misma velocidad que al torso, probablemente falle el disparo.-

Resumiendo:La prueba deberà finalizar con 2 disparos en cada cabeza y 4 en cada torso (puntaje ideal)

Las dimensiones del torso y cabeza, estàn tomadas en base a promedios.-

Este reglamento fue elaborado entre el Sr. Carlos Fornaro y Sr. Nello Casoni, que no pretende ser la ùltima ediciòn, esta sujeto a sugerencias y mejoras.-

## BILL WILSON 5 x 3 DRILL (adaptación libre del ejercito original)

- **BLANCO:** Una Brusela ubicada a 10 mts al frente del tirador, según nuestra.
- **TOTAL DE DISPAROS:** 15.
- **ARMA:** Pistola de cualquier calibre de fuego central, **se deberá disponer de 2 cargadores.**  
**Revólver:** de cualquier calibre de fuego central, **se deberá disponer de 1 cargador rápido.**-(para llevar a cabo ambas categorías deberá haber un mínimo de 3 tiradores).
- **PROCEDIMIENTO:** **1° serie:** El tirador se ubica con el arma empuñada a 45° cargada con 5 tiros y alimentada, al sonar el timer disparara ya sea en simple o doble acción, lo más rápido posible, los 5 tiros al torso en zona Alfa.- Registrándose el tiempo empleado.  
**2° serie:** El tirador se ubica con el arma empuñada, cargada con 5 tiros y alimentada a 45°, pero esta vez solamente empuñada con su mano diestra, al sonar el timer disparará lo más rápido posible, los 5 tiros en zona Alfa, a lo cual el arma deberá quedar con la corredera abierta, y el tirador deberá **obligatoriamente** realizar recambio de cargador, con otros 5 tiros.- Sin detener el timer.  
**3° serie:** Vuelve a empuñar con 2 manos y disparará 4 tiros a zona Alfa y 1 tiro en cabeza, finalizando la prueba.- Registrándose el tiempo empleado.
- **PENALIZACION:** Por cada tiro fuera de Alfa, Miss, no visto o no disparado, **se sumará 0,5" (medio segundo).**
- **PUNTAJE PERFECTO:** 14 Tiros en Alfa y 1 en Cabeza, en el menor tiempo posible sumado los 2 tiempos registrados; más el tiempo de penalización, si lo hubiera.
- **FALLOS/INTERRUPCIONES:** Los fallos de arma o munición, se solucionarán a costo del tiempo del tirador.-
- **GANADOR:** Dividir PUNTAJE / TIEMPO = W ( $W \times 1.66 = \%$ ) (método Comstock).

TIEMPO = suma de los 2 tiempos : (Serie 1 + Serie 2 y 3) + tiempo penalización.

## REVOLVER CAL. 38 Y REVOELVER/PISTOLA CAL. 22

- **Arma y Calibre a utilizar:** Revólver Cal. 38 y 22, Pistola Cal. 22, con miras fijas o regulables, no ópticas, sin cachas anatómicas.
- **Blanco y distancia:** Blanco de precisión de pistola 25 metros.
- **Posición:** De pie, empuñando con una sola mano.
- **Competencia y Procedimiento:** Consta de una (1) serie de cinco (5) disparos, en un tiempo de 5 minutos como ensayo. Los disparos de competencia serán veinte (20), en cuatro (4) series de cinco (5) disparos en (5) minutos.
- **Desempate:** En caso de empates dentro de los tres primeros puestos, las posiciones finales se definirán por cantidad de moscas, en caso de continuar el empate, se definirá en una serie de cinco (5) disparos por mejor puntaje, en caso de continuar se define por el total de moscas entre la prueba y el desempate.
- **Observaciones:**
  1. Para la realización de la competencia deberán haber mínimo tres (3) tiradores.
  2. Los tiradores participantes no se pueden retirar de la pedana, sin autorización del Juez, hasta que finalice la prueba, en caso de hacerlo deberá ser eliminado de la misma. Si fue autorizado, debe dejar el arma descargada.
  3. No hay fallas admisibles de munición o arma.
  4. Voces de mando y seguridad las mismas que rigen las competencias de la ISSF.

## PISTOLA MILITAR

- **Distancia:** 25 mts.-
- **Blanco:** De Precisión Internacional (diana 0,20).-
- **Arma:** Pistolas, Cal 9 mm ó 45 ACP.-, *con punta de plomo.* -
- **Categorías:** 9 mm y 45 ACP.-
- **Competencia:** 1º) veinte (20) tiros de precisión en cuatro (4) series de cinco (5) disparos c/u (en cinco (5) minutos c/serie).  
2º) veinte (20) tiros de velocidad en cuatro (4) series de cinco (5) disparos c/u (en veinte (20) segundos c/serie).  
*(\* Se admite un fallo de arma en precisión y otro en velocidad. -*  
*(\*\*) El arma se sostendrá con una mano. -*
- **Ganador:** Será aquel que logre el mayor puntaje posible.-
- **Desempate:** Mejor última serie.-

## TIRO AL PLATO ARMA CORTA (25 METROS)

- **DISTANCIA:** 25 MTS.
- **BLANCO:** 5 PLATOS DE SKEET SEPARADOS ENTRE SI A NO MENOS DE 20 CMS. Y A LA ALTURA HABITUAL DE UN PANEAU.
- **CALIBRES PERMITIDOS:** EXCLUSIVAMENTE FUEGO CENTRAL
- **ARMA:** PISTOLA O REVOLVER, DE MIRAS ABIERTAS, SIN MIRAS TELESCOP., SIN PUNTO ROJO, SIN CACHA ANATOMICA, SIN LIMITE DE LARGO DE CAÑO.
- **CATEGORIAS:** SI SE PRESENTARAN UN MINIMO DE 3 (TRES) TIRADORES CON REVOLVER, SE TIRARAN 2 CATEGORIAS: PISTOLA Y REVOLVER O VICEVERSA.
- **SECUENCIA DE DISPARO:** EL TIRADOR ESPERA CON EL ARMA A 45°, EMPUÑADA CON UNA O DOS MANOS, A LA SEÑAL DEL TIMER, TENDRÀ **60 SEGUNDOS** PARA IMPACTAR LOS 5 PLATOS. **DISPAROS PERMITIDOS: 5.** - UNO POR CADA PLATO. SIN PERJUICIO DE QUE EL TIRADOR DECIDA CONCENTRARSE EN UN SOLO PLATO, AL VER QUE NO VA A COMPLETAR LA SERIE (ES DECIR: ROMPER LOS 5 PLATOS).
- **PENALIZACION:** SI SE EXCEDIERA EL TIEMPO REGLAMENTARIO E IMPACTARA UNO O MAS PLATOS FUERA DE LOS 60 SEGUNDOS, NO SE CONSIDERARAN.
- **FALLOS/INTERRUPCIONES :** YA SEA DE MUNICIÓN O DE ARMA, SE SOLUCIONARAN A COSTO DEL TIEMPO DEL TIRADOR.-
- **GANADOR:** EL QUE ROMPA MAS PLATOS EN EL TIEMPO REGLAMENTARIO. SE VALIDARÀ COMO ROTO AQUELLOS PLATOS EN QUE A SIMPLE VISTA SE OBSERVE UNA ROTURA, FALTANTE O ESQUIRLA.
- **EMPATE:** EN ESTE CASO, SE TENDRÀ EN CUENTA LOS QUE EMPATEN EN EL PODIO. SE PROCEDERÀ A DISPARAR 1 TIRO EN 10 SEGUNDOS ALTERNADAMENTE HASTA DESEMPATAR.

# REGLAMENTO COMPETENCIA REVOLVER MAGNUM (50 METROS)

- **Arma y calibre a utilizar:**

Revolver Cal. 357 Mag. y 44 Mag. (de 4" en adelante) miras fijas o regulables, siendo una categoría para cada calibre, pudiendo participar en ambas.

Se tirará dentro de las cabinas magnum.

- **Blanco y distancia:**

Blanco de precisión situado a 50 mts.

- **Posición:**

De pie, con una ó dos manos, sin apoyo.

- **Competencia y procedimiento:**

Consta de una (1) serie de diez (10) disparos, en un tiempo de 5 minutos.

Se admitirá un (1) solo fallo de arma por serie.

- **Desempate:**

En caso de empates dentro de los tres primeros puestos, las posiciones finales se definirán tirando un tiro y ganara quien realice el mejor puntaje.

- **Observaciones:**

1. Para la realización de la competencia deberán haber mínimo tres (3) tiradores por categoría.

2. El que no tire con la carga adecuada (magnum) quedará automáticamente eliminado.

***Velocidades mínimas: 357 Mag (1.088 p/s) y 44 Mag. (1.050 p/s).***

3. Se medirá con Cronógrafo un proyectil a casa tirador.

4. Premiación: 3 tiradores (1er. Puesto), hasta 5 tiradores (1er y 2do puesto) y más de 5 tiradores (1er, 2do y 3er puesto) en cada categoría.

5. Mejor Tirador Anual, será aquel que obtenga el mejor promedio de las mejores cuatro (4) de las siete (7) competencias.

## TIRO AL GLOBO ARMA CORTA (50 METROS)

- **Arma y Calibre a utilizar:** Arma Corta, calibre libre, sin restricciones en el sistema de miras (no magnum).
- **Blanco y distancia:** Blanco globo a cincuenta (50) metros.
- **Posición:** De pie, empuñando con una o dos manos.
- **Competencia y Procedimiento:** Consta de diez (10) disparos a diez (10) globos, en dos (2) series, que aparecerán individualmente, en una zona demarcada de la fosa de cincuenta (50) metros, la cual tendrá cinco (5) metros de frente. Tiempo de exposición cuatro (4) segundos.
- **Desempate:** En caso de empates dentro de los tres primeros puestos, las posiciones finales se definirán por tiro a tiro, quien haga impacto en el globo seguirá tirando, el que no es eliminado, ocupando el tercero y segundo puesto según corresponda.
- **Observaciones:**
  1. Para la realización de la competencia deberán haber mínimo tres (3) tiradores.
  2. Los tiradores participantes no se pueden retirar de la pedana, sin autorización del Juez, hasta que finalice la prueba, en caso de hacerlo deberá ser eliminado de la misma. Si fue autorizado, debe dejar el arma descargada.
  3. No hay fallas admisibles de munición o arma.
  4. Voces de mando y seguridad las mismas que rigen las competencias de la ISSF.

## CARABINA 22 SENTADO

- **Arma y Calibre a utilizar:** Rifle calibre .22 con miras fijas, regulables u ópticas. Solo rifles sport. Gatillo libre.
- **Blanco y distancia:** Blanco de precisión de pistola de aire, zonas 7 a 10 (20 x hoja A3).
- **Posición:** Sentado, con un apoyo adelante (la culata no puede tocar la mesa).
- **Inscripciones:** Desde tres días antes, en Secretaría, hasta 15 minutos antes de la hora fijada para el inicio de la prueba.
- **Competencia y Procedimiento:** Consta de una (1) serie de cinco (5) disparos, en un tiempo de 5 minutos como ensayo (blanco hoja con cinco (5) blancos).  
Es un disparo por blanco.  
Los disparos de competencia serán veinte (20), para los cuales disponen de veinte (20) minutos.
- **Tiempo de preparación:** cinco (5) minutos desde la llamada a pedana.
- **Desempate:** En caso de empates dentro de los tres primeros puestos, las posiciones finales se definirán por cantidad de moscas, en caso de continuar el empate, se definirá en una serie de cinco (5) disparos por mejor puntaje, en caso de continuar se define por el total de moscas entre la prueba y el desempate.
- **Observaciones:**
  1. Para la realización de la competencia deberán haber mínimo tres (3) tiradores.
  2. Los tiradores participantes no se pueden retirar de la pedana, sin autorización del Juez, hasta que finalice la prueba, en caso de hacerlo deberá ser eliminado de la misma. Si fue autorizado, debe dejar el rifle con el cerrojo o recámara abierta sin cargador.
  3. No hay fallas admisibles de munición o arma.
  4. Voces de mando y seguridad las mismas que rigen las competencias de la ISSF.