

REGLAMENTO PRUEBAS INTERNAS 2018

F.B.I. PISTOLA Y REVOLVER

1 - ARMA:

Revolver calibre 38 Spl hasta 2" de cañón,.357 mag. hasta 2.5 "de cañón y pistola cal. 9 x 19 o superior hasta 6" de cañón.

Todas las armas deberán contar solamente con miras abiertas, estando permitidas las fijas o regulables, totalmente metálicas y/o con fibra óptica, no así con cobertura ni diopter. No se permiten armas con cañones compensados ni contrapesos.

2 - BLANCO:

Blanco de F.B.I. de 5 zonas ubicado a 15 mts.

Se ubicarán 4 blancos por tirador, uno en cada uno de los puestos contiguos.

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador parado frente al blanco, con el arma empuñada con ambas manos y apuntando hacia una bandera colocada a 3 mts. del puesto, ninguna parte del cuerpo puede tocar parte del escenario mientras se dispara.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

Se dispararán 4 series independientes en cada uno de los blancos, de 5 disparos en 4 segundos c/u.

5 - ESTADO DEL ARMA AL INICIO DE CADA SERIE:

Pistola con cartucho en la recámara, martillo montado, sin seguro y dedo fuera del arco del guardamonte.

Revólver en las mismas condiciones, pero con martillo abatido.

6 – PROCEDIMIENTO:

a) El tirador ocupa su puesto, deposita su arma descargada y munición sobre la mesa a la espera de las órdenes del juez. Puede

llegar al puesto con los cartuchos en el cargador, no así con el arma cargada.

b) El juez da las siguientes voces de mando en forma consecutiva:

“Tirador cargue” – “Está usted listo” – “Fuego”

c) Para cualquiera de las series, el máximo de cartuchos a ser cargador son 5, tanto para revolver como pistola. Las fallas de arma o munición, serán solucionadas por el tirador dentro del tiempo disponible para cada serie.

d) Una vez culminada cada serie, el juez dará las siguientes voces:

“Tirador si terminó descargue” – “Si la recámara está vacía, martillo bajo (para las pistolas) y a la funda” (Entendiéndose por el estuche donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN:

Sumatoria total de puntos obtenidos en cada serie.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras se carga, recarga o descarga, eliminación de la prueba.

Si se carga el arma o el cargador con más de 5 cartuchos, se descontarán 10 puntos

Los disparos realizados después de los 4 segundos en cada serie, ocasionará que se descuenta el o los impactos de mayor valor en el blanco, que coincida con la cantidad de disparos efectuados fuera del tiempo reglamentario.

9 – FALLAS

En principio no se repetirá una serie por fallas del arma o la munición, el tirador debe solucionar y continuar disparando a costa del tiempo. En el caso que se presuma que la falla pueda ser por un mal funcionamiento del arma, el juez luego de la inspección de la misma, determinará si la falla es admisible o no. En el caso que la falla se

deba a una rotura del arma, el tirador se retirará para solucionar la falla o podrá sustituir el arma por otra que cumpla con la reglamentación. En ese caso las series que disparó sin dificultad, serán contabilizadas normalmente y completará las series que le faltaron.

En el caso que la falla no sea admisible, porque el juez considere que se debió a una mala operación o que se podría haber previsto por el tirador, se da por terminada la serie y se puntuarán los impactos que se vean sobre el blanco.

Como es imposible de describir la casuística de las fallas que puedan ocurrir, el juez determinará en forma inapelable si se puede repetir la serie o no.

10 – DESEMPATE

En el caso de empate en la puntuación, se desempatará solo para definir las 3 primeras posiciones, pero se mantendrán los puntajes obtenidos:

Se desempatará por:

- a) Mayor cantidad de impactos.
- b) Mayor cantidad de 5, 4, 3, 2.
- c) Mayor cantidad de impactos en la 4^o serie hasta la 1^o serie.

TIRO PRÁCTICO

1 - ARMA:

Pistola calibre 9 x 19 mm o superior de hasta 6" de cañón. Todas las armas deberán contar solamente con miras abiertas, estando permitidas las fijas o regulables, totalmente metálicas y/o con fibra óptica, sin cobertura ni diopter. No se permiten armas con contrapesos ni cañón compensado.

2 - BLANCO:

4 blancos de tiro práctico (2 normales y 2 minis) con 3 zonas puntuables (A-C-D) y 3 blancos metálicos, colocados de diversas formas en la cancha, entre los 7 y los 15 mts. medidos desde el puesto de tiro.

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador parado frente al blanco, con el arma empuñada con una o ambas manos y apuntando hacia una bandera colocada a 3 mts. del puesto, ninguna parte del cuerpo puede tocar parte del escenario mientras se dispara.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

Se dispararán 3 series consecutivas e independientes. Cada serie será contra reloj y consistirá en disparar por lo menos 2 disparos por cada blanco de cartón (8 tiros) y dispararle a **1 de los metálicos por último** hasta que caiga.

En total 9 tiros por serie (4 cartones x 2 = 8 + 1 metálico = 9). Se podrá cargar un máximo de 11 tiros por serie, se dispararán **solamente** 2 tiros por cartón (8 tiros) y los tiros restantes (3 tiros) se utilizarán para derribar al metálico, pero se puntuarán los 9 mejores tiros.

Se puntuarán y tapanán los blancos al final de las 3 series o sea que tendremos un máximo de 6 tiros por blanco (6 x 4 = 24 tiros) más los 3 tiros a los metálicos = 27.

5 - ESTADO DEL ARMA AL INICIO DE CADA SERIE:

Pistola con bala en la recámara, sin seguro, en doble o simple acción y dedo fuera del arco del guardamonte.

6 – PROCEDIMIENTO:

a) El tirador ocupa su puesto, deposita su arma descargada y munición sobre la mesa a la espera de las órdenes del juez, no puede llegar al puesto con el arma cargada.

b) El juez da las siguientes voces de mando en forma consecutiva:

“Tirador cargue” – “Está usted listo” – “Fuego”

c) Las fallas de arma o munición, serán solucionadas por el tirador dentro del tiempo disponible para cada serie.

d) Una vez culminada cada serie, el juez dará las siguientes voces:

“Tirador si terminó descargue” – “Si la recámara está vacía, martillo bajo y a la funda” (Entendiéndose por el estuche donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN:

Se basará en el tiempo que demoró para realizar todos los disparos, medido con el timer, al cual se le sumarán las penalizaciones en las que haya incurrido; o sea el resultado no son puntos sino segundos.

Cada blanco de cartón tiene 3 zonas A – C – D, los impactos que se encuentren en la:

Zona “A”: No suma segundos al tiempo de la serie.

Zona “C”: Suma 1 segundo al tiempo de la serie.

Zona “D”: Suma 3 segundos al tiempo de la serie.

Disparo errado al blanco de cartón, no derribar al blanco de metal, disparo de más en blanco de cartón y error de procedimiento: Suma 10 segundos al tiempo de la serie.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras se carga, recarga o descarga, eliminación de la prueba.

Error de procedimiento: Es no seguir las pautas establecidas por el reglamento y por el juez durante el desarrollo de la prueba. Casos concretos de error de procedimiento:

- * Derribar más de 1 blanco metálico por cada serie.
- * Cargar más de 11 cartuchos en el cargador.
- * Disparar más de 11 tiros durante la serie.
- * Dispararle al metálico antes que a los blancos de cartón. (El metálico siempre es el último blanco).

9 – FALLAS

En principio no se repetirá una serie por fallas del arma o la munición, el tirador debe solucionar y continuar disparando a costa del tiempo. En el caso que se presuma que la falla pueda ser por un mal funcionamiento del arma, el juez luego de la inspección de la misma, determinará si la falla es admisible o no. En el caso que la falla se deba a una rotura del arma, el tirador se retirará para solucionar la falla o podrá sustituir el arma por otra que cumpla con la reglamentación.

En el caso que la falla no sea admisible, porque el juez considere que se debió a una mala operación o que se podría haber previsto por el tirador, se da por terminada la serie y se puntuarán los impactos que se vean sobre el blanco.

Como es imposible de describir la casuística de las fallas que puedan ocurrir, el juez determinará en forma inapelable si se puede repetir la serie o no.

10 – DESEMPATE

En el caso de empate en la puntuación, se desempatará solo para definir las 3 primeras posiciones, pero se mantendrán los puntajes obtenidos:

Se desempatará por:

- a) Mayor cantidad de impactos.
- b) Mayor cantidad de A – C – D.
- c) Por muerte súbita, disparando 1 serie.

11 – OBSERVACIÓN

Ante la ocurrencia de cualquier falla en las instalaciones o blancos, que entorpezcan el tiro del competidor y no se presenten las mismas condiciones entre todos los tiradores intervinientes, el juez podrá disponer la repetición de la prueba o serie.

TIRO AL JABALI

1 - ARMA:

Rifle calibre. 22 L.R., cualquier sistema de funcionamiento, miras abiertas o telescópica.

No se permiten: mira holográfica de punto rojo, culata regulable (cantonera y carrillera), compensador de retroceso.

2 - BLANCO:

Se colocarán 2 siluetas de jabalí en el mismo blanco a 50 metros, con la cabeza del animal hacia la derecha del tirador, apuntando al blanco.

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador de pie, arma apoyada en el hombro y tomada con las 2 manos. No se permite el uso de correa ni chaqueta de tiro. No se permite apoyar ninguna parte del cuerpo en el mobiliario de tiro.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

Se dispararán 4 series independientes, de 5 disparos c/u en 60 segundos.

Se colocarán 2 o 4 siluetas de jabalí en el mismo blanco, pero cada serie de 5 disparos a cada blanco, se conducirá por el juez en forma independiente.

5 - ESTADO DEL ARMA AL INICIO DE CADA SERIE:

Rifle con cargador insertado, con 5 cartuchos y sin bala en recámara.

6 – PROCEDIMIENTO:

a) El tirador ocupa su puesto, deposita su arma descargada y munición sobre la mesa a la espera de las órdenes del juez; puede llegar al puesto con los cartuchos en el cargador, no así con el cargador con cartuchos puesto en el arma.

b) El juez informa a los tiradores el procedimiento a seguir en forma consecutiva:

- * **Tiradores dispondrán de 5 minutos para prepararse.**
- * **Tiradores carguen y pongan seguro.**
- * **Para una serie de 5 disparos en 60 segundos, fuego.**

c) Para cualquiera de las series, el máximo de cartuchos a ser cargados y disparados son 5. Las fallas de arma o munición, serán solucionadas por el tirador dentro del tiempo disponible para cada serie. En caso de falla de munición

d) Una vez culminado el tiempo de cada serie, el juez dará las siguientes voces:

- * **Alto el fuego.**
- * **Tirador descargue. (Retira el cargador vacío si corresponde).**
- * **Carguen y pongan seguro.**
- * **Para la 2º, 3º o 4º serie de 5 disparos en 60 segundos, fuego**

7 – PUNTUACIÓN:

Cada impacto dentro o tangente al contorno del jabalí, será contabilizado con 10 puntos.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras se **carga, recarga o descarga**, eliminación de la prueba.

Si se carga el cargador con más de 5 cartuchos, si se disparan más de 5 cartuchos por serie o hay más de 5 impactos en el contorno, se descontarán 10 puntos del puntaje válido.

Los disparos realizados después de los 60 segundos en cada serie, ocasionará que se descuenta el o los impactos en el blanco que coincida con la cantidad de disparos efectuados fuera del tiempo reglamentario.

9 – FALLAS

Si ocurre una falla de munición (de percusión solamente) en cualquier momento de la serie, el tirador levantará la mano y dejará de disparar, colocando seguro y dejando el arma sobre la mesa apuntando al fondo de la cancha. Una vez culminado el tiempo de la serie, el juez evaluará la falla. El juez luego de la inspección de la misma, determinará si la falla del arma o la munición es admisible o no, para que el tirador repita la serie.

En el caso que la falla no sea admisible, se da por terminada la serie y se puntuarán los impactos que se vean sobre el blanco. Si la falla es admisible para el juez, se repetirá la serie.

Se considera que una falla no es admisible a criterio del juez, cuando corresponde a una ocurrencia por mala operación del arma, por falta de limpieza o cualquier otra causa responsabilidad del tirador.

El juez puede determinar el retiro de la competencia de cualquier arma o munición que considere insegura, pudiendo el tirador repetir la serie interrumpida.

10 – DESEMPATE

En el caso de empate en la puntuación, se desempatará solamente para definir las 3 primeras posiciones, a los efectos de la entrega de premios, pero se mantendrán los puntajes obtenidos.

Se desempatará con todos los tiradores involucrados a la vez, realizando 1 disparo al jabalí en 10 segundos, por el sistema de muerte súbita.

TIRO AL PLATO

1 - ARMA:

Revolver calibre 38 Spl. o superior hasta 6" de cañón y pistola cal. 9 x 19 o superior hasta 6" de cañón.

Todas las armas deberán contar solamente con miras metálicas, estando permitidas las miras abiertas, fijas o regulables, totalmente metálicas y/o con fibra óptica, no así con cobertura, ni diopter. No se permiten armas con contrapeso.

2 - BLANCO:

5 platos colocados a 25 mts con una separación de 20 cms. entre si.

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador parado frente al blanco, con el arma empuñada con una o ambas manos y apuntando hacia una bandera colocada a 3 mts. del puesto, ninguna parte del cuerpo puede tocar parte del escenario mientras se dispara.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

Se dispararán 2 series independientes, de 5 platos en 60 segundos.

5 - ESTADO DEL ARMA AL INICIO DE CADA SERIE:

Arma con cartucho en la recámara, martillo montado, sin seguro y dedo fuera del arco del guardamonte.

6 - PROCEDIMIENTO:

a) El tirador ocupa su puesto, deposita su arma descargada y munición sobre la mesa a la espera de las órdenes del juez. Puede llegar al puesto con los cartuchos en el cargador no así con el arma cargada.

b) El juez da las siguientes voces de mando en forma consecutiva:

“Tirador cargue” – “Está usted listo” – “Fuego”

c) Para cualquiera de las series, el máximo de cartuchos a ser cargador son 5, tanto para revolver como pistola. Las fallas de arma o munición, serán solucionadas por el tirador dentro del tiempo disponible para cada serie.

d) Una vez culminada cada serie, el juez dará las siguientes voces:

“Tirador si terminó descargue” – “Si la recámara está vacía, martillo bajo (para las pistolas) y a la funda” (Entendiéndose por el estuche donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN:

Se contabilizarán 10 puntos por cada plato impactado.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras se carga, recarga o descarga, eliminación de la prueba.

Si se carga el arma o el cargador con más de 5 cartuchos, se descontarán 10 puntos

Los disparos realizados después de los 60 segundos en cada serie, ocasionará que se descuenten los platos impactados fuera del tiempo reglamentario.

9 – FALLAS

En principio no se repetirá una serie por fallas del arma o la munición, el tirador debe solucionar y continuar disparando a costa del tiempo. En el caso que se presuma que la falla pueda ser por un mal funcionamiento del arma, el juez luego de la inspección de la misma, determinará si la falla es admisible o no. En el caso que la falla se deba a una rotura del arma, el tirador se retirará para solucionar la

falla o podrá sustituir el arma por otra que cumpla con la reglamentación. En ese caso las series que disparó sin dificultad, serán contabilizadas normalmente y completará las series que le faltaron.

En el caso que la falla no sea admisible, porque el juez considere que se debió a una mala operación o que se podría haber previsto por el tirador, se da por terminada la serie y se contabilizarán los platos impactados hasta el momento de la falla.

Como es imposible de describir la casuística de las fallas que puedan ocurrir, el juez determinará en forma inapelable si se puede repetir la serie o no.

10 – DESEMPATE

En el caso de empate en la puntuación, se desempatará solo para definir las 3 primeras posiciones, pero se mantendrán los puntajes obtenidos:

Se desempatará por muerte súbita, disparando en forma alternada 1 plato en 10" hasta desempatar.

REVOLVER MAGNUM

1 - ARMA:

Revolver calibre .357 y .44 mag. Todas las armas deberán contar solamente con miras abiertas, estando permitidas las fijas o regulables, totalmente metálicas y/o con fibra óptica, no así con cobertura ni diopter. No se permiten armas con contrapesos.

2 - BLANCO:

Blanco de 5 zonas ubicado a 50 mts. (Tipo pista de atletismo).

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador parado frente al blanco, con el arma empuñada con una o ambas manos y apuntando hacia una bandera colocada a 3 mts. del puesto, ninguna parte del cuerpo puede tocar parte del escenario mientras se dispara.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

Se disparará 1 serie de 10 tiros en 5 minutos, siendo libre la cadencia y la recarga dentro del tiempo máximo.

5 - ESTADO DEL ARMA AL INICIO DE CADA SERIE:

Revolver cargado.

6 - PROCEDIMIENTO:

a) El tirador ocupa su puesto, deposita su arma descargada y munición sobre la mesa a la espera de las órdenes del juez, no puede llegar al puesto con el arma cargada.

b) El juez da las siguientes voces de mando en forma consecutiva:

“Tirador cargue” – “Está usted listo” – “Fuego”

c) Las fallas de arma o munición, serán solucionadas por el tirador dentro del tiempo disponible para cada serie.

d) Una vez culminada cada serie, el juez dará las siguientes voces:

“Tirador si terminó descargue” – “Si la recámara está vacía, a la funda” (Entendiéndose por el estuche donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN:

Sumatoria total de puntos obtenidos en la serie.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras se carga, recarga o descarga, eliminación de la prueba.

Los disparos realizados después de los 5 minutos de la serie, ocasionará que se descuente el o los impactos de mayor valor en el blanco, que coincida con la cantidad de disparos efectuados fuera del tiempo reglamentario.

9 – FALLAS

En principio no se repetirá una serie por fallas del arma o la munición, el tirador debe solucionar y continuar disparando a costa del tiempo. En el caso que se presuma que la falla pueda ser por un mal funcionamiento del arma, el juez luego de la inspección de la misma, determinará si la falla es admisible o no. En el caso que la falla se deba a una rotura del arma, el tirador se retirará para solucionar la falla o podrá sustituir el arma por otra que cumpla con la reglamentación.

En el caso que la falla no sea admisible, porque el juez considere que se debió a una mala operación o que se podría haber previsto por el tirador, se da por terminada la serie y se puntuarán los impactos que se vean sobre el blanco.

Como es imposible de describir la casuística de las fallas que puedan ocurrir, el juez determinará en forma inapelable si se puede repetir la serie o no.

10 – DESEMPATE

En el caso de empate en la puntuación, se desempatará solo para definir las 3 primeras posiciones, pero se mantendrán los puntajes obtenidos:

Se desempatará por:

a) Mayor cantidad de impactos.

b) Mayor cantidad de 5, 4, 3, 2 y 1.

c) Por muerte súbita, disparando 1 tiro en 15 segundos sucesivamente, hasta que un tirador realice mayor puntaje que el otro.

11 – OBSERVACIÓN

La velocidad mínima válida de la munición, medida en la boca del arma será de 1200 pies/seg para el calibre. 357 Mag. y de 1250 pies/seg para el calibre. 44 Mag.

Antes del inicio de la prueba se nominará por sorteo a 1 tirador de los inscriptos en cada categoría (.357 y .44 Mag.), para ser analizada la velocidad de su munición, una vez culminada la prueba.

Para dicha prueba, el juez o quien éste designe medirá con el cronógrafo la velocidad de 3 cartuchos de cada tirador, disparándolos con el arma que usó el tirador en la prueba. El promedio de la velocidad (suma de las 3 velocidades y división entre 3), deberá cumplir con la velocidad mínima establecida para cada calibre; si el promedio no cumple con la velocidad el tirador recibirá puntaje cero para esa prueba.

Si el tirador compite en ambas pruebas (.357 y .44 Mag.) no podrá ser designado para el control en ambas, debiendo sortearse otro tirador.

Por diferentes circunstancias (clima, horarios, etc.), el juez queda facultado para no realizar el control de la munición establecido.

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.