

REGLAMENTO PRUEBAS INTERNAS 2019

F.B.I. PISTOLA Y REVOLVER (Fuego Central)

1 - ARMA:

Revolver calibre 38 Spl. hasta 2" de cañón, calibre.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 4 zonas (tipo pista de atletismo) ubicado a 15 mts. (Zona 2,3,4 y 5).

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 a 45 ° o hacia un punto determinado por el juez, 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 y martillo armado.

Revólver cargado en doble acción.

En todos los casos el dedo fuera del arco del guardamonte.

6 – PROCEDIMIENTO:

a) El tirador ocupa su puesto, deposita su arma descargada y munición o los cargadores 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?”, si no hay respuesta negativa

“Atención” el juez larga el timer y a la señal auditiva comienza a disparar.

c) Para cualquiera de las series, el máximo de cartuchos a ser cargados 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”(Estuche o caja donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN:

Sumatorio total de puntos obtenidos en cada serie.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras: se espera la salida, se carga, se descarga o se soluciona una falla, eliminación de la prueba.

Si se carga el tambor o el cargador del arma con más de 5 cartuchos, se descontarán 5 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. El tirador debe disparar la prueba completa con el mismo tipo y calibre de arma, en el caso que se le rompa el arma y no la pueda reparar, puede seguir disparando con otra arma de las mismas características de la que estaba usando.

En ese caso las series que disparó sin dificultad, serán contabilizadas normalmente y las que se vieron interrumpidas, si la falla se considera admisible, serán repetidas.

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.

Para cada serie con pistola se utilizará un solo cargador con 5 cartuchos, en el caso de cualquier tipo de falla, no podrá recargar con otro cargador para seguir disparando.

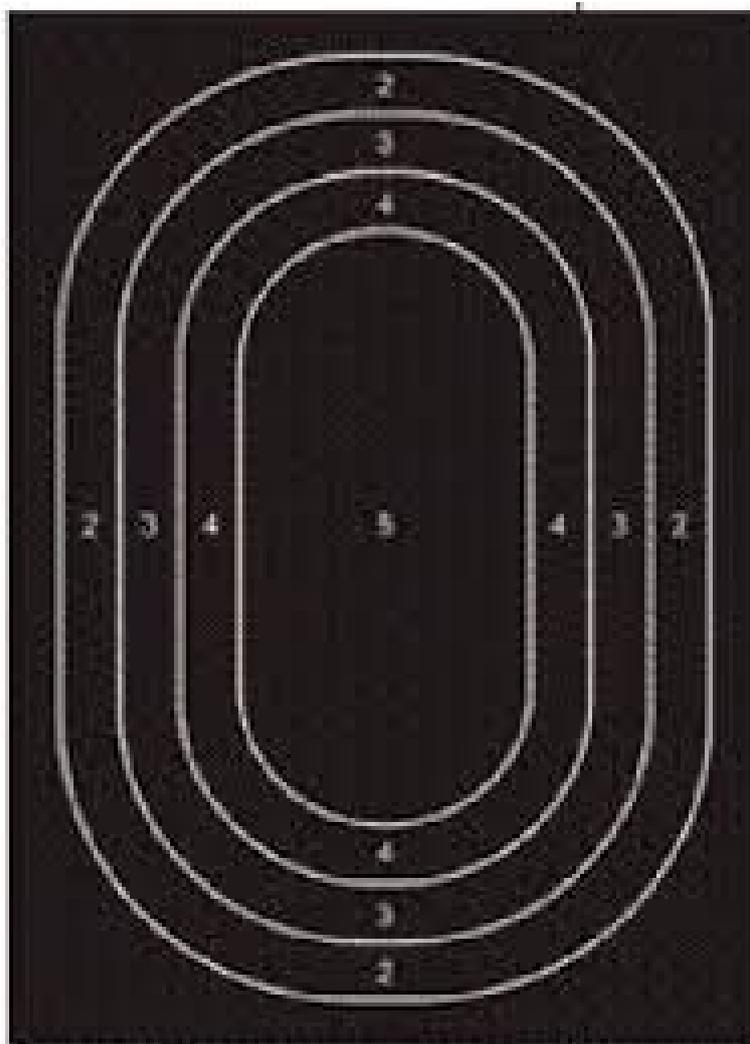
10 – DESEMPATE:

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

Se desempatará por:

a) Mayor cantidad de impactos.

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



Blanco F.B.I. 15 mts. Pistola y revólver fuego central.

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 I.P.S.C. (2 Clásicos y 2 Minis) con 3 zonas puntuables (A-C-D) y 3 blancos metálicos (platos o mini Popper), colocados de diversas posiciones 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 ambas manos y apuntando a 45 ° o hacia un punto determinado por el juez, ninguna parte del cuerpo puede tocar parte del escenario mientras se dispara.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

Se dispararán 3 series consecutivas e independientes.

Se deberá iniciar la prueba con 3 cargadores cargados con 11 cartuchos c/u.

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 **exclusivamente** para derribar al metálico, pero se puntuarán los 9 mejores tiros.

Se puntuarán y taparán 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 cartucho en la recámara: si es de simple acción con martillo montado y seguro colocado, si es de doble acción acorde al sistema de seguro (con/sin decocker) puede optar entre salir como simple acción y seguro o en doble acción sin seguro y si es de percutor lanzado sin seguro si posee.

En todos los casos el 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?”, si no hay respuesta negativa

“Atención” el juez larga el timer y a la señal auditiva comienza a disparar.

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 (para las pistolas) y a la funda” (Estuche o caja donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN:

Será la suma de los tiempos que demoró el tirador para realizar los disparos en cada una de las series, 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 por disparo al tiempo de la serie.

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

Impacto faltante en cada blanco de cartón, no derribar al blanco de metal,disparo de más en blanco de cartón y error de procedimiento: Suma10 segundos al tiempo de la serie.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras: se espera la salida, se carga, se descarga o se soluciona una falla, eliminación de la prueba.

Error de procedimiento (E.P.): 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:

* Disparar más de 11 tiros durante la serie completa.

* Dispararle al metálico antes que a los blancos de cartón. (El metálico siempre es el último blanco). Si por error dispara y derriba un blanco metálico antes de terminar de disparar a los 3 blancos de cartón, podrá disparar por último a un blanco metálico si está disponible, pero se penalizará con el E.P.

Cada E.P. adiciona 10 segundos.

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. El tirador debe disparar la prueba completa con el mismo tipo y calibre de arma, en el caso que se le rompa el arma y no la pueda reparar, puede seguir disparando con otra arma de las mismas características de la que estaba usando.

En ese caso las series que disparó sin dificultad, serán contabilizadas normalmente y las que se vieron interrumpidas, si la falla se considera admisible, serán repetidas.

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.

Para cada serie se utilizará un solo cargador con 11 cartuchos, en el caso de cualquier tipo de falla, no podrá recargar con otro cargador para seguir disparando

10 – DESEMPATE:

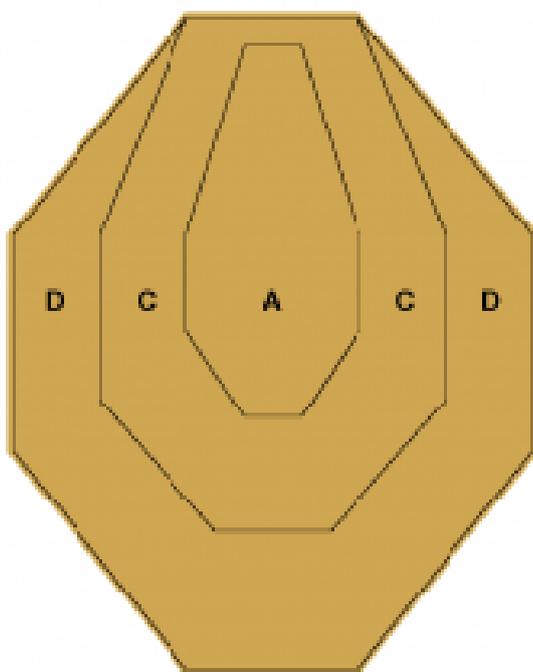
En el caso de empate en la puntuación, se desempatará solo para definir las 3 primeras posiciones a los efectos de la premiación, pero se mantendrán los puntajes obtenidos para el ranking anual:

Se desempatará por:

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

11 – FALLA DE CAMPO:

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., de cualquier sistema de funcionamiento, miras abiertas o telescópica. No se permiten: Miras diopter, mira holográfica de punto rojo, miras telescópicas con dispositivo electrónico que permita iluminar el cruce de retículos, culata regulable (cantonera y/o carrillera), compensador de retroceso ni usar la correa como apoyo auxiliar.

2 - BLANCO:

Se colocarán 2 siluetas de jabalí en el mismo blanco a 50 metros, cada silueta contará en el centro del jabalí con una oblea negra, que servirá exclusivamente para el desempate.

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador de pie, arma apoyada en el hombro y tomada con las 2 manos. No se permite el uso de la correa o chaqueta específica de tiro o guante de ningún tipo. No se permite apoyar ninguna parte del cuerpo en elementos del puesto de tiro.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

Se dispararán 4 series independientes, de 5 disparos c/u en 60 segundos. Se colocarán 2 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 cargado con 4 cartuchos en el cargador y 1 cartucho en recámara. El rifle puede estar apoyado en el hombro, pero el cañón debe apuntar en posición de 45° con respecto al piso a su frente, el cañón puede estar apoyado sobre la barra o bolsa al frente.

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 dará las siguientes voces de mando en forma consecutiva:

- * **Tiradores dispondrán de 5 minutos de preparación.**
- * **Tiradores carguen.**
- * **Tiradores listos?**
- * **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.

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).**

* **Con 5 cartuchos carguen.**

* **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. En el centro de la silueta del jabalí, se insertará una oblea negra la cual tendrá como única finalidad, contabilizar los impactos en la misma para deshacer un empate.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo, por acción del tirador que excluye falla mecánica, mientras se espera la orden de fuego, se **carga, recarga o descarga**, eliminación de la prueba.

Si se carga el cargador con más de 5 cartuchos y/o si se disparan más de 5 cartuchos por serie se descontará 10 puntos del puntaje válido. Cada blanco individual se puntuará con un máximo de 5 impactos por serie, si se constatan más de 5 impactos válidos en cualquier parte del jabalí, se descontará 1 impacto válido por cada impacto de más en el blanco. Si el blanco tiene más de 5 impactos válidos y tiene impactos en la oblea negra central, se descontarán los que excedan comenzando por los de la oblea.

El juez en forma objetiva tendrá en cuenta si un tirador tiene tiros de más y alguno de los tiradores contiguos tiene tiros de menos, aplicando el criterio que entienda conveniente a los efectos de no perjudicar al tirador que tiene impactos de más.

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. Si ocurrida una falla, el tirador no cumple con lo anteriormente dispuesto y ensaya una acción inmediata para solucionarla, perderá el derecho al reclamo. Una vez culminado el tiempo de la serie, el juez luego de la inspección del arma, 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 una vez solucionada la falla y que se cuente con tiempo suficiente.

10 – DESEMPATE:

En el caso de empate por igual cantidad de impactos en las 4 series, se desempatará contabilizando los impactos que existan en la oblea negra central.

En caso de persistir el empate en los 3 primeros puestos, se tomará la mayor cantidad de impactos válidos en la 4º, 3º, 2º y 1º serie sucesivamente hasta deshacer el empate.

La ubicación de los blancos determinará la serie que se está disparando:

1º tanda blanco de arriba 1º serie y debajo 2º serie.

2º tanda blanco de arriba 3º serie y debajo 4º serie.



TIRO AL PLATO

1 - ARMA:

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

Se podrá utilizar revólver calibre .357 Mag. con cartuchos cal. 38 Spl.

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, ni compensador de retroceso.

2 - BLANCO:

6 platos redondos metálicos de 20 cent. de diámetro colocados a 15 mts.

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador parado frente al blanco, con el arma empuñada con ambas manos y apuntando a 45 ° o hacia un punto determinado por el juez, ninguna parte del cuerpo puede tocar parte del escenario mientras se dispara.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

Se dispararán 3 series consecutivas e independientes.

Se deberá iniciar la prueba con 3 cargadores cargados con 11 cartuchos c/u. para pistola y con el tambor del revólver cargado con un máximo de 6 cartuchos.

Cada serie será contra reloj y consistirá en impactar los 6 platos en el menor tiempo posible, pudiendo utilizar todos los cartuchos disponibles cargados en su arma.

5 - ESTADO DEL ARMA AL INICIO DE CADA SERIE:

Pistola con cartucho en la recámara y martillo armado.

Revólver cargado en doble acción.

En todos los casos el dedo fuera del arco del guardamonte.

6 – PROCEDIMIENTO:

a) El tirador ocupa su puesto, deposita su arma descargada y munición o los cargadores 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?”, si no hay respuesta negativa

“Atención” el juez larga el timer y a la señal auditiva comienza a disparar.

c) Para cualquiera de las series, el máximo de cartuchos a ser cargados son 11 para pistola y 6 para revólver. 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 estavacía, martillo bajo (para las pistolas) y a la funda” (Estuche o caja donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN:

Será la suma de los tiempos que demoró el tirador para realizar los disparos en cada una de las series, al cual se le sumarán las penalizaciones en las que haya incurrido, o sea el resultado no son puntos sino segundos. El plato se considerará impactado cuando además de visualizar el movimiento, el juez pueda ver a simple vista el impacto marcado en el plato.

Cuando el tirador considere que impactó todos los platos o se le termine la munición, dejará de disparar y allí se le contabilizará el tiempo que marque el timer.

Por cada plato no impactado se sumarán 10 segundos al tiempo de la serie.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras: se espera la salida, se carga, se descarga o se soluciona una falla, eliminación de la prueba.

Si se efectúan más de 11 disparos con pistola o 6 disparos con revólver en cualquiera de las series, se sumarán 10 segundos al tiempo obtenido.

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 a los efectos de la premiación, pero se mantendrán los puntajes obtenidos para el ranking anual.

Se desempatará por:

- a) Mayor cantidad de impactos.
- b) Menor tiempo computado en la 3º, 2º y 1º serie.
- c) Por muerte súbita, disparando 1 serie.

REVOLVER MAGNUM

1 - ARMA:

Revólver 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 FBI de 4 zonas (tipo pista de atletismo) ubicado a 50 mts.

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador parado frente al blanco, con el arma empuñada con ambas manos y apuntando a 45 ° o hacia un punto determinado por el juez, ninguna parte del cuerpo puede tocar parte del escenario mientras sedispara.

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 y en doble o simple acción.

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”, si no hay respuesta negativa.

“Fuego”.

c) Una vez culminada la serie, el juez dará las siguientes voces:

“Tirador si terminó descargue”.

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

7 – PUNTUACIÓN:

Suma total de puntos obtenidos en la serie.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras se espera la salida, 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 y 2.
- c) Por muerte súbita, disparando 1 tiro en 15 segundos sucesivamente, hasta que un tirador realice mayor puntaje que el otro.

11 – FACTOR VÁLIDO PARA COMPETIR:

A los efectos de mantener el espíritu y razonabilidad de la prueba, se deberá disparar con cartuchos que tengan una carga Magnum como su calibre lo denomina, no permitiéndose utilizar estos calibres con cargas reducidas.

La velocidad mínima válida sufrirá variaciones acordes al peso del proyectil utilizado, a mayor peso menor velocidad y viceversa; por lo cual lo más adecuado es utilizar un factor que mantenga la constante entre velocidad y peso del proyectil utilizado.

Dicho factor será de 175 para el cal.357 Mag y de 290 para el cal. 44 Mag.

A modo de ejemplo para el calibre. 357 Mag. con proyectil de 158 grains la velocidad mínima permitida será de 1110 pies/seg. (Factor 175) y para el calibre. 44 Mag. con proyectil de 240 grains de 1210 pies/seg(Factor 290).

Dicho factor se obtiene multiplicando la velocidad en la boca del proyectil en pies/segundos por el peso del proyectil en grains y dividiendo el resultado entre 1000, tomando el resultado de las 3 cifras antes de la coma, no existiendo aproximaciones (Factor 174,900 es 174).

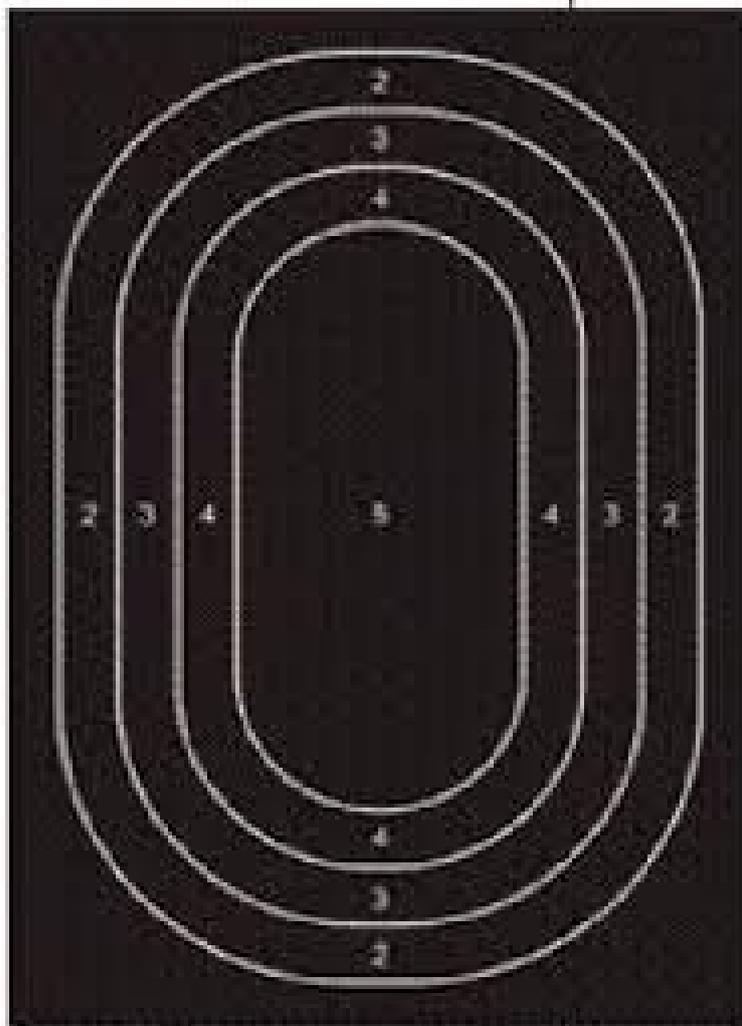
Ej.: Cal. 357 – 1110 P/S x 158 Gns. % 1000 = 175,38.

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 el Factor establecido 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.



RIFLE CAL. 22 APOYADO

1 - ARMA:

Rifle calibre. 22 L.R., de cualquier sistema de funcionamiento, miras abiertas o telescópica. No se permiten: Miras diopter, mira holográfica de punto rojo, miras telescópicas con dispositivo electrónico que permita iluminar el cruce de retículos, culata regulable (cantonera y/o carrillera) ni usar la correa como apoyo auxiliar

2 - BLANCOS:

De competencia: Una hoja de tamaño A3 (30 x 42 cms.) que contendrá 20 dianas (zona 7 al 10) del blanco de pistola de aire de I.S.S.F., dispuestos en 4 columnas de 5 blancos c/u., ubicados a 50 metros.

De ensayo: A la izquierday separado del blanco de competencia, se colocará en forma paralela, una columna de 5 blancos para realizar los ajustes de la mira.

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador sentado, con la parte delantera de la caja del rifle apoyado sobre bolsa o cojín a su frente.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

- Se dispondrá de 5 minutos para realizar disparos libres a modo de ensayo, sobre los blancos destinados al ensayo.
- Culminado el tiempo de ensayo, se dispondrá de 20 minutos para realizar los 20 disparos de competencia, a razón de 1 tiro por blanco.

5 - ESTADO DEL ARMA AL INICIO DE CADA SERIE:

Rifle con cargador insertado.

6 – PROCEDIMIENTO:

- 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.
- El juez da las siguientes voces de mando en forma consecutiva:
“**Tiradores 5 minutos de preparación para el comienzo**”
“**Tiradores carguen**”.
“**Están ustedes listos**”, si no hay respuesta negativa.
“**Fuego**”.
- Una vez culminado el tiempo de la serie, el juez dará las siguientes voces:
“**Alto el fuego**”.
“**Tiradores descarguen**”.
“**Si la recámara está vacía, arma a la funda**” (Entendiéndose por el estuche donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN:

Suma total de puntos obtenidos en la serie.

8 – PENALIZACIÓN:

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

Los disparos realizados después de los 20 minutos de la 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.

Si se encuentran más de 20 impactos en el blanco, ya sea dentro o fuera de las dianas, se descontarán los mejores impactos puntuables, tantos como impactos hallan de más.

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 para el promedio anual.

Se desempatará por:

- a) Mayor cantidad de impactos.
- b) Mayor cantidad de moscas (X)
- c) Mayor cantidad de 10,9,8 y 7.



F.B.I. PISTOLA CALIBRE. 22 L.R.

1 - ARMA:

Pistola original o con reductor calibre .22 L.R. 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 "Liberty" de 4 zonas: 7 – 8 – 9 y 10 (tipo pista de atletismo) 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 una o ambas manos y apuntando a 45 ° o hacia un punto determinado por el juez, 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, consistente en 5 disparos en 4 segundos cada serie.

5 - ESTADO DEL ARMA AL INICIO DE CADA SERIE:

Pistola con cartucho en la recámara y martillo armado.

En todos los casos 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?”, si no hay respuesta negativa,
a la señal sonora del timer comienza a disparar.**

c) Para cualquiera de las series, el máximo de cartuchos a ser cargados son 5. 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” (Estuche o caja donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN:

Sumatorio total de puntos obtenidos en cada serie.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras se espera la salida, se carga, descarga o soluciona una falla, eliminación de la prueba.

Si se carga el cargador del arma con más de 5 cartuchos, se descontarán 5 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. El tirador debe disparar la prueba completa con el mismo tipo y calibre de arma, en el caso que se le rompa el arma y no la pueda reparar, puede seguir disparando con otra arma de las mismas características de la que estaba usando.

En ese caso las series que disparó sin dificultad, serán contabilizadas normalmente y las que se vieron interrumpidas, si la falla se considera admisible, serán repetidas.

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.

Para cada serie con pistola se utilizará un solo cargador con 5 cartuchos, en el caso de cualquier tipo de falla, no podrá recargar con otro cargador para seguir disparando.

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 X-10-9-8 y 7.

c) Mayor cantidad de impactos en la 4º serie hasta la 1º serie.

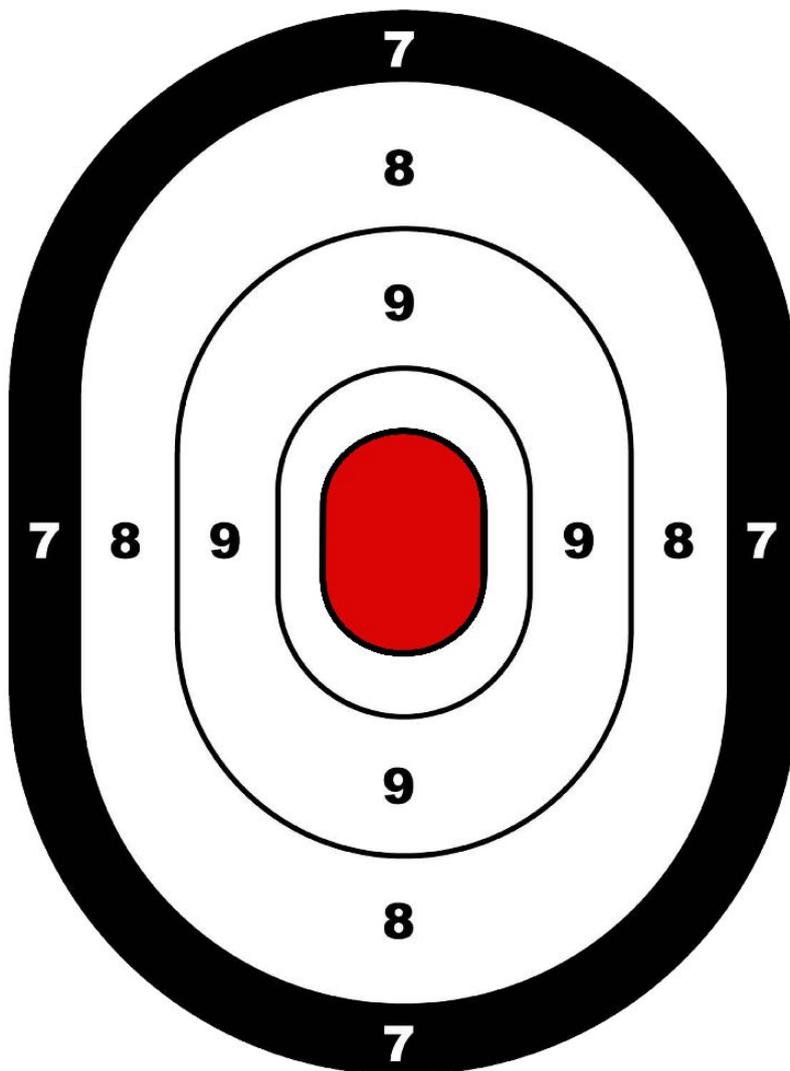
Caliber:
Distancia:
Notas:

Grains:



"Every citizen should be a soldier. This was the case with the Greeks and Romans, and must be that of every free state."

— Thomas Jefferson



Always use proper safety equipment and strictly observe the best and safest shooting practices.